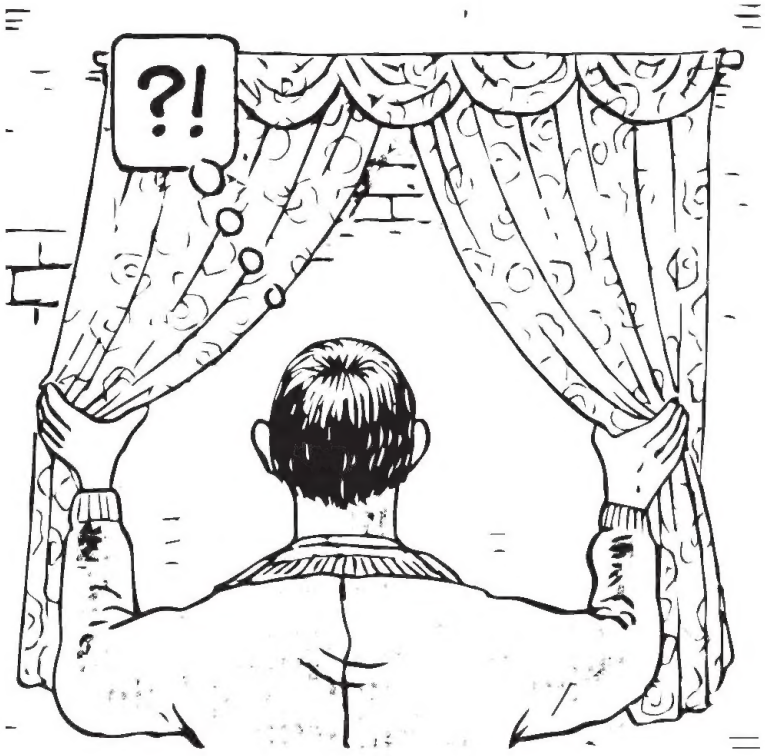
# NEUROPTICA
## ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

*Neuroptica. Comic studies*




**SEGUNDA ÉPOCA, 1**
**2019**

PRENSAS UNIVERSITARIAS DE ZARAGOZA

# NEUROPTICA
## ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

*Neuroptica. Comic studies*

**SEGUNDA ÉPOCA, 1**
**2019**

PRENSAS UNIVERSITARIAS DE ZARAGOZA

**Neuróptica. Estudios sobre el cómic** es una publicación periódica de la Universidad de Zaragoza, que recupera la cabecera fundada por Antonio Altarriba en 1982
Periodicidad: Anual
Director: Julio A. Gracia Lana (julioandresgracialana@gmail.com)

© Los autores
© De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza

Este número se publica con financiación de: Proyecto I+D HAR2017-88543-P «Estudio de la cultura audiovisual del tardofranquismo (1970-1975). Proceso de modernización y transiciones en cine, fotografía, televisión, cómic y diseño»; Grupo de investigación de referencia Japón y Grupo de investigación de referencia Vestigium.

*Envío de originales y normas de publicación:* Las normas sobre la redacción y la publicación, así como los criterios de selección, se incluyen en la web de la revista:

https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica

Depósito Legal: Z 2166-2019
ISSN: En tramitación
Diseño y maquetación: Laura Asión
Edita: Prensas de la Universidad de Zaragoza
Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

Imagen de cubierta: Altarriba y Kim, *El ala rota*, Barcelona, Norma Editorial, 2016, p. 203

**DIRECCIÓN HONORÍFICA**

Antonio Altarriba
(Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)

**DIRECCIÓN**

Julio A. Gracia (Universidad de Zaragoza)

**SECRETARÍA ACADÉMICA**

Amparo Martínez (Universidad de Zaragoza)

**COMITÉ DE REDACCIÓN**

Viviane Alary (Université Clermont Auvergne)
Esther Almarcha (Universidad de Castilla-La Mancha)
David Almazán (Universidad de Zaragoza)
Fernando de Felipe (Universitat Ramon Llull)
Kepa Sojo Gil (Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)
Jesús Jiménez Varea (Universidad de Sevilla)
Gonzalo Pavés (Universidad de La Laguna)

**COMITÉ ASESOR**

María Abellán (Universidad de Murcia)
Manuel Barrero (teórico y crítico / Director de *Tebeosfera*)
Octavio Beares (teórico y crítico / Codirector de *CuCo. Cuadernos de Cómic*)
Thelma Camacho Morfín (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo)
Jorge Catalá Carrasco (Newcastle University)
Francesca Crippa (Università Cattolica del Sacro Cuore)
Luis Gasca (teórico y crítico)
Paola Gorla (Università degli studi di Napoli L'Orientale)
Stuart Green (University of Leeds)
Óscar Gual (teórico y crítico)
Antoni Guiral (teórico y crítico)
Hugo Hinojosa (Pontificia Universidad Católica de Chile)
Alex Link (Alberta College of Art + Design)
Francisca Lladó (Universitat de les Illes Balears)
Antonio Martín (teórico y crítico / Universidad Complutense de Madrid)
Pedro Moura (Centro de Estudos Comparatistas,
Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa)
Miguel Peña (Universidad de Granada)

Juan Carlos Pérez (Universidad de Málaga)
Pedro Pérez del Solar (Pontificia Universidad Católica del Perú)
Álvaro M. Pons (Universitat de València)
Lisa Maya Quaianni Manuzzato (WOW Spazio Fumetto, Milán)
Francisco Sáez de Adana (Universidad de Alcalá de Henares)
Isabelle Touton (Université Bordeaux-Montaigne)
Pablo Turnes (Instituto de Investigaciones Gino Germani -
Universidad de Buenos Aires)
Rubén Varillas (teórico y crítico)
Gerardo Vilches (Universidad Europea de Madrid /
Codirector de *CuCo. Cuadernos de Cómic*)

**COORDINACIÓN DEL NÚMERO**

Julio A. Gracia (Universidad de Zaragoza)

**COMITÉ CIENTÍFICO**

Pablo C. Anía Ruiz-Flores (Universidad de Zaragoza)
Roberto Bartual (Universidad de Valladolid)
Irene Costa (Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)
Claude Duée (Universidad de Castilla La-Mancha)
Sergio García (Universidad de Granada)
Francisco Javier Lázaro (Universidad de Zaragoza)
Federico López-Terra (University of Swansea)
Antoni Marimon (Universitat de les Illes Balears)
Elena Masarah (Universidad de Zaragoza)
Asier Mensuro (teórico y crítico)
Isabelle Moreels (Universidad de Extremadura)
José Antonio Morlesín (Universidad del País Vasco /
Euskal Herriko Unibertsitatea)
Dionisio Platel (teórico y crítico)
Carolina Plou (Universidad de Zaragoza)
Andrés Romero Jódar (teórico y crítico)
Juan Royo (Universidad de Zaragoza)
José Andrés Santiago (Universidade de Vigo)
Laura Vanesa Vázquez (CONICET - Instituto de Investigaciones Gino Germani
- Universidad de Buenos Aires)

Los textos son propiedad de sus firmantes. Está permitida la cita de los mismos pero no su modificación. Siempre deberá citarse obligatoriamente a su autor y a esta revista como fuente.

*Neuróptica. Estudios sobre el cómic* no se identifica necesariamente con las opiniones vertidas por los autores en uso de la libertad de expresión y no asume el pago de ningún derecho de reproducción por las imágenes que los ilustran, de las que son únicos responsables los autores.

# Índice

**Yo, *Neuróptico*.** Antonio Altarriba 11

***Neuróptica* nunca se fue.** Julio A. Gracia Lana 15

**Editoriales de homenaje a la primera etapa de *Neuróptica*** **19**

**Ver con los ojos de la mente.** Viviane Alary 21

**Y nos mandaron a hacer viñetas. De locuras e ilusiones tebeísticas en la Zaragoza de los ochenta.** Fernando de Felipe 29

**Editoriales de homenaje a la época de *Neuróptica*** **35**

**El diseño gráfico en Zaragoza en los años 80 del siglo XX. Una profesión emergente.** Mª Pilar Biel Ibáñez 37

**Un panorama por el audiovisual aragonés en la década de los años ochenta.** Fernando Sanz Ferreruela 51

**Monográfico «El cómic español en la encrucijada: del tardofranquismo al desencanto»** **65**

***Madriz*, une revue expérimentale post-movida.** Jean-Charles Andrieu de Levis 67

***España Una, España Grande, España Libre* de Carlos Giménez: el cómic como instrumento de lucha sociopolítica.** Pierre-Alain De Bois 83

**Otras imágenes y otras palabras de la Transición española. Textos y miradas de Haro Ibars, García-Alix y Ceesepe.** Pablo Dopico 103

**Veinte años de humor gráfico español (1970-1990). Un repaso a la Transición tamizado por la risa.** Antonio Tausiet 119

**Varia** **143**

**Jean Laplace: ingenuo ingenio.** David Almazán 145

**Personajes legendarios en un mundo globalizado. Las relaciones interculturales de la mano del manga *Drifters*.** Claudia Bonillo Fernández 159

**Conjunción de géneros narrativos en *Naruto*.** Danghelly Giovanna Zúñiga-Reyes 173

***Prototyp* (2008), *Archetyp* (2009) y *Antityp* (2010): historieta y disidencia sexual en el ciclo bíblico de Ralf König.** Facundo Saxe 189

**El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud.** Gerardo Vilches 203

**Reseñas de publicaciones científicas** **219**

**LA CONSOLIDACIÓN DE UNA CITA FUNDAMENTAL** **221**

Reseña de: Gracia, J. y Asión, A. (coords.), *Nuevas visiones sobre el cómic: Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018

Pablo C. Anía Ruiz-Flores

**WONDER WOMAN COMO FIGURA EN MUTACIÓN Y ESPEJO DEL FEMINISMO, LA CULTURA Y LA SOCIEDAD DE CONSUMO** **225**

Reseña de: McCausland, E., *Wonder Woman: El feminismo como superpoder*, Madrid, Errata Naturae, 2017

Arantza Argudo Martínez

**EXPLORANDO EL CUARTO PODER EN EL MUNDO DE LAS VIÑETAS** **231**

Reseña de: Matos Agudo, D., *Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros a Joe Sacco*, Salamanca, Comunicación Social. Ediciones y publicaciones, 2017

Carlos J. Eguren Hernández

**OMNIA SPONTE FLUANT ABSIT VIOLENTIA REBUS** **235**

Reseña de: Comenius, J., *Orbis Sensualium Pictus*, Barcelona, Libros del zorro rojo, 2017

Breixo Harguindey Barrio

**LA PANORÁMICA DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN EL CÓMIC** **239**

Reseña de: Matly, M., *El cómic sobre la guerra civil*, Madrid, Cátedra, 2018

Jacobo Hernando Morejón

**LA REVOLUCIÓN DEL CÓMIC ADULTO EN ESPAÑA** **245**

Reseña de: Vilches, G. (coord.), *Del* boom *al* crack. *La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*, Barcelona, Diminuta Editorial, 2018

Elena Masarah

**MEDIA-MIX JAPONÉS: FUNCIONAMIENTO Y POSIBILIDADES** **249**

Reseña del libro: Hernández Pérez, M., *Manga,* anime *y videojuegos. Narrativa* cross-media *japonesa,* Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017

Julia Rigual Mur

# Yo, *Neuróptico*

Antonio Altarriba

Y llegó el tiempo de jugar con las palabras... Un poco después de empezar a jugar con las libertades, los derechos, las urnas y otras diversiones democráticas, hizo acto de presencia el desparrame verbal. Al menos así fue para mí. Siempre había sido sensible a las palabras, a su sonoridad rotunda, cavernosa, arisca, insinuante y, con frecuencia, significativamente confusa. Acabábamos de abandonar el léxico solemne, tan pomposo como vacío, del franquismo. Todavía resonaban en nuestras secuestradas entendederas aquellos significantes grandilocuentes, pero sin referente alguno. Conocemos la capacidad de la palabra para, a fuerza de repetirla, acabar creando la cosa. Pero los nacidos después de la guerra, educados en el miedo y el silencio, no entendíamos nada. Veníamos de una «Santa Cruzada» en la que fuimos guiados por un «hombre providencial» que, como no cabía en el generalato, le inventamos un «generalisimato». Vivíamos en «Una, Grande y Libre», rodeados de «Gloriosos Caídos por Dios y por España». Caminábamos «por el Imperio hacia Dios», de la mano de un tal «José Antonio». Levantábamos España en todo momento («¡Arriba!»). Y, a pesar de ello, nunca dejábamos de caer en el pecado, «de pensamiento, palabra, obra u omisión».

En aquellos años descubrí también que no estaba solo en la afición al juego verbal. Una rica tradición me acompañaba. Y esa tradición, practicada universalmente, tenía un brillante recorrido en nuestra literatura barroca. Me junté con otros palabreros y hasta entré en contacto con el Obrador de Literatura Potencial (OULIPO), en boga entonces en la literatura francesa. Así me infecté de palindromías, anagramemas, lipogramatizaciones, aliteraciones, calamburismos, paranomasias, retruecanitis, paradojenias, homofoniosis, tautogramías, redundamientos, metátesis, acrosticonías y otros males léxicos. En aquellos tiempos de compromiso, cantautor, palabras como balas y de tomar partido, partido hasta mancharse, los juegos de palabras se antojaban malabarismos verbales, ejercicios tan ingeniosos como gratuitos, incluso algo reaccionarios. Al fin y al cabo, se trataba de promover deslices lingüísticos, resbalones en la insignificancia, una forma de evasión más que de crítica política. Sin embargo, siempre pensé que había algo de revolucionario en ese cortocircuito comunicativo que conlleva el juego de palabras. En último término (quizá en primero), se trata de impedir que la palabra se relacione con la realidad a la que reenvía y se ensimisme en su

esencia letrística y fonética. Supone extirpar su función nominativa para recrearse con su forma. El cuerpo por encima del espíritu de la letra. Quererla por lo que es y no por lo que dice. Así se denuncia la arbitrariedad de la lengua, se hace burla del código al que obedece y se reconoce que, al fondo de la gramática, en el trastero del diccionario, se encuentra, irreductible a cualquier pronunciamiento, lo indecible.

Así que no sólo era juego. El nombre de *Neuróptica* hacía eco al de *Neurotica*, una sesuda revista donde publicaba Fredric Wertham, el autor de *La seducción del inocente* y de otros estudios psiquiátricos en los que se culpaba al cómic y a otras formas de cultura popular de la ola de violencia juvenil en los años cincuenta. Frente a la peregrina, pero insistente teoría de que se actúa en función de lo que se lee y de que un público tarado está dispuesto a hacer realidad las más disparatadas ficciones, *Neuróptica* reivindicaba la fijación obsesiva por la imagen, la contemplación extasiada de la viñeta en sus esplendorosos detalles, la lectura en sus más encriptados matices de una figuración bulliciosa y desbordante de sentido. *Neuróptica* no era un argumentario para prohibir sino un manual para ver, para apreciar las sutilezas de lo dibujado. *Neuróptica* sólo era manifestación de la cada vez más extendida «neuropsis».

A ese mismo impulso obedeció *Comicsarías*, el libro sobre la historieta española de 1977 a 1987 que publiqué con Antoni Remesar. Aquí tampoco se trataba de hacer un chiste sobre el cómic, sino de denunciar barrotes y grilletes comerciales, editoriales, creativos que encerraban a un medio repleto de posibilidades. En 1987, fecha de publicación de *Comicsarías*, ya se veía el declinar de una etapa, en apariencia dorada, que apenas duró un lustro, el «boum» del cómic. Se intuía la necesidad de dar el salto que permitiera desarrollar esas latencias, incluso ya esas realidades. Así que no era broma. La historieta española se encontraba detenida en una «comicsaría» e intentábamos, si no sacarla de ahí, al menos denunciarlo.

Los tiempos han cambiado. Casi cuarenta años después de empezar a ser «neuróptico» no se juega tanto con las palabras, quizá las palabras (o sus usuarios) no se prestan a tanto juego. Puede que sea porque la lectura obsesiva de tebeos ya no se considera una ocurrencia léxica sino una realidad cada vez más extendida. Los «neurópticos» somos ahora legión y disfrutamos con ese laberíntico paseo por el grafismo y con la deglución compulsiva de bocadillos. Así que, después de tanto tiempo de haberle dicho adiós, ahora más que nunca, volvemos a darle la bienvenida. Aquí está, de nuevo, *Neuróptica*.

Cuando apareció el primer número en octubre de 1983, con la financiación del Ayuntamiento de Zaragoza, escribí un prólogo que ya desde el título, «Dioptrías para impertinentes», mantenía el juego de palabras. Pero no había diletantismo sino, ante todo, voluntad, quizá necesidad. Necesidad de una publicación que estuviera a la altura de lo que el cómic ya estaba haciendo. Yo vivía con un pie en la Universidad y otro en los guiones que en aquella época escribía para Luis Royo. Hacía un par de años que había defendido una tesis sobre el cómic francófono y me parecía necesario que esta forma de expresión tuviera un lugar amplio, digno, divertido al tiempo que innovador, para su análisis. El formato de la revista universitaria parecía convenir no sólo para dar «categoría» al tebeo sino para ofrecerle un espacio que permitiera superar la reseña puntual a la que, en aquellos años, por los formatos editoriales y los intereses del público, estaba condenado. Se trataba de dar un paso más en el camino que ya recorrían *Bang!*, *El Wéndigo*, *Sunday* y otras publicaciones de crítica especializada. El objeto de estudio lo merecía y en España existía, desde hacía tiempo, el conocimiento para abordarlo. Los primeros síntomas de la crisis de las revistas de cómics y los inextricables designios de las instituciones aragonesas obligaron al cierre de *Neuróptica* en 1988, con cinco números publicados.

No sólo pretendió ampliar el espacio y reforzar el rigor del discurso crítico sino también ofrecer un producto ameno. El formato cuadrado, inusual en aquella época, permitía márgenes anchos para poblarlos de ilustraciones que reforzaran los argumentos de los artículos o, simplemente, reenviaran a la abundante y muy divertida reflexión que el medio mantenía sobre su historia y sus posibilidades expresivas. En este sentido no puedo dejar de mencionar la aportación fundamental de Paco Boisset, de Sansueña Industrias Gráficas, que se implicó en tareas de diseño y maquetación. Salvo el primer número que se tiró a mil ejemplares, los demás alcanzaron los mil quinientos, vendiéndose casi en su totalidad. Lo cual, para la época, incluso en el momento actual, resulta una cifra nada despreciable. La incorporación de la Diputación Provincial de Zaragoza a la financiación hizo posible estos cinco años gozosos, que ahora, casi como milagro, resucitan.

Había otros planteamientos básicos de los que la revista no se desmarcó en toda su trayectoria. No sólo invitaba a participar a críticos sino también a autores para que trasladaran una reflexión sobre su propio trabajo. Y allí estuvieron Beroy, Federico del Barrio, Felipe Hernández Cava, Garcés, Onliyú, Beà, Padu, Andreu Martín, Miguel Ángel Nieto, Tha, Juan Sasturaín, Fernando Fernández... Pude contar con las firmas desinteresadas de Vázquez

de Parga, Antonio Lara, Ludolfo Paramio, Toni Guiral, Joan Navarro, Iván Tubau, Joaquín Dols, Mercedes Fernández, Antoni Remesar... Y hasta nos permitimos algunas estrellas foráneas, fundamentalmente del mundo francófono (franceses, belgas y canadienses), Antoine Roux, Guy Gauthier, Jacques Samson, Alain Chante, Yves Lacroix, André Simon, Jean-Claude Faur, Gérard Zureddu, Jacques Cohen...

El material del que se nutría cada número partía de las conferencias impartidas durante las *Jornadas Culturales del Cómic* de Zaragoza que se celebraron en esos mismos años. Pero, a partir del segundo número, surgió la posibilidad de completar temáticamente estas charlas, componiendo dosieres que permitieran un recorrido más plural y profundo sobre cada cuestión. Nos encontramos así con diversificadas reflexiones sobre «subvención y política institucional», «guion», «Hergé», «Ranxerox»... Y, quizá, con la perspectiva, uno de los proyectos más exquisitos, un recortable confeccionado por Christian-Marie Pons, titulado «Juan, el inocente», cuyo recortado, muy pocas veces realizado (me consta), proporciona uno de los cómics más admirables, todavía hoy, desde un punto de vista formal y de la construcción de la página.

Julio Andrés Gracia, doctor en cómic por la Universidad de Zaragoza, tuvo la idea de reflotar una empresa que languidecía bajo el polvo de los años. A partir de ahora *Neuróptica* es cosa suya. Y de los Comités Científicos, de Redacción, Asesores y, sobre todo, de los colaboradores, que se encargarán de generar una línea editorial acorde con los nuevos tiempos, más exigentes, más ricos y mucho más diversos de los que corrían en aquellos ochenta. A mí me queda la satisfacción de que aquel camino, con las convenientes reorientaciones, todavía resulte transitable. Orgulloso o, mejor dada la ocasión, henchido como un globo, me voy por los aires. Lo hago convencido de que la fijación obsesiva por las imágenes, la «neuropsis», crece y, poco a poco, se apodera del mundo. Por eso *Neuróptica* será, en esta su segunda época, más necesaria y, sobre todo, mejor que nunca.

# *Neuróptica* nunca se fue

Julio A. Gracia Lana

*Neuróptica. Estudios sobre el cómic* es una referencia para el medio. Ha sido una herramienta básica de consulta para investigadores durante varias décadas. La historia de su recuperación partió de la posibilidad de recobrar desde la Universidad de Zaragoza otra iniciativa surgida en la década de los ochenta: las *Jornadas Culturales del Cómic*, organizadas por el colectivo Bustrófedon. Fue sin duda la inspiración del *Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic* que organizamos los días 4, 5 y 6 de abril de 2017. La recepción del evento fue muy buena y conseguimos reunir en Zaragoza a más de setenta investigadores que trabajaban sobre historieta. Todo ello nos impulsó a editar el volumen *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*[1] y a pensar en una segunda edición. El paso siguiente era lógico: ¿por qué no recuperar también la revista que había surgido de las *Jornadas Culturales del Cómic*?

A partir de la pregunta inicial empezó una ronda de contactos que comenzaron por el propio Antonio Altarriba. De manera tremendamente generosa, puso *Neuróptica* a nuestra disposición. El apoyo de la universidad resultó también muy bueno. Agustín Urdangarín fue el encargado de prestarnos apoyo para introducirnos en el sistema Open Journal System (OJS). Pero los sostenes del proyecto no se quedaron ahí. Nuestro agradecimiento debe de orientarse también hacia los Grupos de Investigación de referencia «Japón» y «Vestigium», dirigidos por Carmen Tirado y Concha Lomba, con el inestimable favor de investigadores como David Almazán. El grupo de investigación «Japón y España: Relaciones a través del Arte», cuya investigadora principal es Elena Barlés, se sumó de la misma manera al desarrollo de este proyecto. Y por supuesto contamos con el Proyecto I+D «Estudio de la cultura audiovisual del tardofranquismo (1970-1975). Proceso de modernización y transiciones en cine, fotografía, televisión, cómic y diseño». Siempre más que cómplice en nuestras iniciativas sobre historieta, al frente del mismo se encuentra la profesora Amparo Martínez, que actúa además como secretaria académica de la publicación. La cuidada y perfecta maquetación corre a cargo de la diseñadora Laura Asión y la edición e

1 Gracia Lana, J. y Asion Suñer, A., *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018.

impresión final está realizada por Prensas de la Universidad de Zaragoza. Por último, contamos con la colaboración de la Fundación El arte de volar y del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza. Estamos trabajando asimismo en apoyos de otras instituciones. Esperamos que se hagan realidad en futuros números y que enriquezcan el alcance de la publicación.

Buscamos crear una revista académica, que ahonde en la entrada de los estudios sobre cómic en la universidad. Por ello, además de los apoyos citados y buscando asegurar la calidad, hemos formados sendos comités, de Redacción y Asesor. Se encuentran constituidos por grandes expertos en el medio procedentes de diferentes focos académicos, profesionales y de investigación, tanto nacionales como internacionales. La evaluación de los textos ha corrido a cargo de un Comité Científico reunido específicamente para evaluar este número. A todos les damos nuestro más sincero agradecimiento por confiar en el proyecto desde el primer momento en el que les contamos la idea. Partiendo de esta base firme, trabajaremos para que el magacín aumente cada vez más su internacionalización, rigor científico y utilidad social.

Pero si hay un agradecimiento especial, este es para las firmas que componen el número, que lo dotan de contenido y que, por lo tanto, lo hacen posible. La nueva etapa de *Neuróptica* se estructura en tres apartados: monográfico, *varia* y reseñas de publicaciones. El primero de ellos lleva por título «El cómic español en la encrucijada: del tardofranquismo al desencanto». Lo constituimos así como un homenaje al periodo de efervescencia creativa e intelectual que produjo el surgimiento del *magazine*. Se dan cita cuatro artículos que trazan análisis certeros sobre diferentes prismas de la época: de manera transversal, el cineasta y especialista en historia del cine y del cómic, Antonio Tausiet, traza un amplio ensayo sobre el humor gráfico producido en la Transición. Jean-Charles Andrieu de Levis afina de forma precisa al aproximarse a la revista *Madriz*, magacín creativo por excelencia. Por último, Pierre-Alain De Bois y Pablo Dopico, muestran los temas sobre los que son grandes expertos, respectivamente, acerca de Carlos Giménez y el contexto que vio surgir a las figuras de Haro Ibars, García-Alix y Ceesepe.

El capítulo de *varia* muestra la diversidad de investigaciones que se pueden dar en torno a la historieta y nos habla de uno de los principales objetivos de *Neuróptica:* potenciar la integración, la pluralidad de enfoques y la influencia capital en la viñeta por parte de otras artes, como la televisión.

David Almazán realiza un homenaje necesario al dibujante francés Jean Laplace, mientras que Gerardo Vilches introduce una acertada revisión de las aportaciones de Scott McCloud. Facundo Saxe investiga sobre uno de los autores centrales en su tesis doctoral, Ralf König. Por último, Claudia Bonillo y Danghelly Giovanna Zúñiga-Reyes exploran las infinitas posibilidades del mercado de cómic más poderoso a nivel internacional: el manga y su indisoluble vinculación con el *anime*.

Las reseñas de publicaciones científicas amplían el número. Realizamos una revisión de obras señeras editadas recientemente, básicas ya para cualquier científico. Lo hacemos de la mano de Pablo Anía, Arantza Argudo, Carlos Javier Eguren, Jacobo Hernando, Elena Masarah y Julia Rigual. Breixo Harguindey introduce un análisis especial de la obra *Orbis Sensualium Pictus*, enciclopedia visual publicada en el siglo XVII y reeditada por Libros del zorro rojo.

El número, sin embargo, no acaba ahí: incluimos unos textos iniciales a modo de editoriales que buscan rendir un homenaje más a la *Neuróptica* original. Viviane Alary y Fernando de Felipe trazan dos ensayos personales y emotivos sobre la figura de Antonio Altarriba y acerca de la época o las vivencias personales que hicieron que la publicación apareciera. Pilar Biel y Fernando Sanz completan de forma brillante el prisma de los años ochenta, hablándonos del diseño y del cine producido en Zaragoza y Aragón. Dos manifestaciones expresivas cercanas a la historieta que nos hablan de la ebullición creativa del momento. Gracias a todos por atreverse con un relato nada fácil, por lo que supone de recuerdo y de pasión contenida.

Para mí constituye un verdadero orgullo poder participar en la recuperación de la revista. Es algo posiblegracias únicamente a la generosidad de Antonio Altarriba. Cuando acudimos a él con la idea de volver a editar el magacín, su reacción fue rápida y entusiasta. Nos brindó todo tipo de apoyo y nos cedió la cabecera para que pudiéramos potenciarla desde la universidad. Recuerdo con emoción una frase que dijo en una presentación en el Salón del Cómic de Zaragoza hace unos meses: «*Neuróptica*, verdaderamente, empieza ahora». No era verdad: la segunda etapa de la revista espera llegar algún día a ser un poco de lo que fue la primera. Y Antonio siempre será su director. Solo le guardamos el sitio para cuando decida volver a tomar las riendas. *Neuróptica* cabalga de nuevo. O, más bien, nunca se fue. Disfrútenla.

# 1. Editoriales de homenaje a la primera etapa de *Neuróptica*

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 1, ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2019**

Portada de Federico del Barrio para el número cinco de *Neuróptica*.

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

# Ver con los ojos de la mente

Viviane Alary [1]

*On ne montre pas sa grandeur pour être à une extrémité, mais bien en touchant les deux à la fois, et remplissant tout l'entre-deux.*
Blaise Pascal, *Pensées*, 353

Para este doble homenaje a la revista y a su conceptor, se me ocurre en primer lugar una imagen: la viñeta diseñada por Kim bajo las instrucciones del guionista Antonio Altarriba que representa al joven estudiante Antonio en su improvisado rincón-cama-despacho de la carbonera donde su familia vivió durante años. Estando alojados en un sótano en el que se almacenaba el carbón, su madre le inventó una ventana con cortinas [fig. 1]. Me lo figuro estudiando e imaginando mundos que, por diferentes causas explicitadas en *El Ala Rota*, le fueron totalmente prohibidos a sus padres.

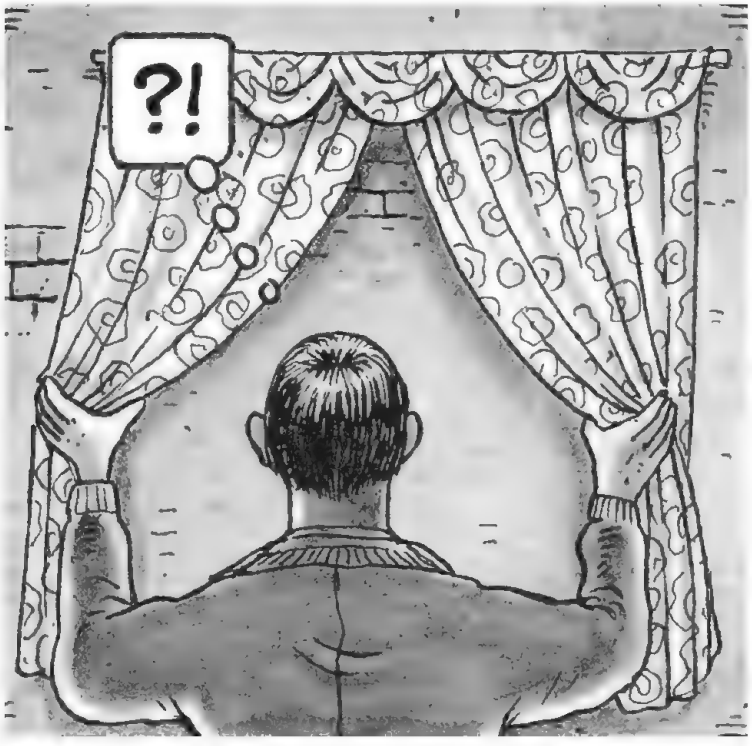



*Fig. 1.* ALTARRIBA, A. Y KIM, El Ala rota, *Barcelona, Norma editorial, 2016, p. 203*

1 Université Clermont-Auvergne, CELIS.

Esta ventana ficticia, metáfora del arte como ventana abierta al mundo, es obra de su madre. Le inventa un marco para imaginar el vasto mundo y olvidarse del prosaico muro que tiene frente a él, símbolo de privación de libertad de una sociedad bajo la dictadura y del estancamiento social en el que se encuentra la familia. De ahí su precoz potencia para ver más allá de lo visible, ver con otros ojos, los de la mente, capaces de derribar muros. Porque los muros están por derribar. Por eso se convierten en *El Arte de volar* en potente *leimotiv* con su doble faceta. Son los muros que Antonio Altarriba padre, cual Tintín, no deja de encabalgar para ir de una aventura a otra, conquistando así su libertad, antes de caer. El muro que concibe el hijo es de otra índole. Se compone de ladrillos-viñetas que sirven para edificar una historieta sobre la figura paterna y volar hacia otros cielos, los del arte.

Pero Antonio es artífice de otro edificio del que somos herederos directos. Abrió un espacio de investigación de nivel universitario, por decirlo de alguna manera, en los años ochenta en España. Porque, conviene recordarlo y aunque queda mucho por emprender, los *studies comics* no tenían la relevancia y prestigio que poseen ahora. La revista *Neuróptica* (1983-1988, 5 números) fue fundacional [fig. 2]. Como publicación abarcó la historieta desde diversos ángulos intricados con la actualidad del momento: la línea clara (n° 2) o la ayuda pública al noveno arte (n° 5), que generaban en aquel entonces polémicas enardecidas en el mundillo, mucho más dividido que hoy en día en capillas autoproclamadas como guardianas exclusivas del templo comiquero y de sus cánones inmutables.

*Fig. 2.* ALTARRIBA, *A. (ed.),* Neuróptica. Estudios sobre el cómic, *2, Ayuntamiento de Zaragoza, 1984, portada de Samuel Aznar*

Siempre son importantes los títulos. El que escogió Antonio para dicha revista puede ser interpretado de diferentes maneras: «neuro» remite a neuronas o a neurosis. Doble guiño a la historieta por albergar la expresión de la inestabilidad emocional de nuestro mundo contemporáneo o por relacionar las neuronas de diversos individuos, autores, editores y lectores. Podemos también considerar que la propia revista con ese título anunciaba su intención de ser el receptáculo de neuronas de diversos investigadores y críticos. Merece la pena insistir en el pluralismo dentro de los autores que redactaron textos para *Neuróptica*. La revista salía de lo que solía hacerse en el campo de la historieta, primero por su componente semiótico, más profundamente por sus análisis de tipo sociológico y, finalmente, estético.

«Óptica» pone de realce la clara preocupación de la revista y de Antonio Altarriba por los fenómenos visuales, pero también puede indicar un propósito consistente en mejorar la visión que se tiene de la historieta y de tener cierta óptica: cambiar el paisaje de la investigación sobre cómic en España en los años 80. Y conviene recordar aquí el ensayo que juntó las neuronas y neurosis de dos autores que son Antonio Altarriba y Antoni Remesar: *Comicsarías*[2] y que, por otra parte, me fue de gran utilidad para mis propios estudios. A los trabajos eruditos, históricos y enciclopédicos, Antonio respondió añadiendo una reflexión sobre hacia dónde iban los estudios y la crítica,[3] cartografiando y analizando la nueva investigación en este campo, lo que supuso una aportación poco al uso en aquel entonces de tipo *historietográfico* y un alivio para jóvenes doctorandos que, tal fue mi caso, buscaban alimentos intelectuales para colmar su sed de nuevos horizontes y para nutrir sus cuestionamientos e inquietudes existenciales como investigadores en ciernes en un campo visto como poco serio.

Por otra parte, en la continuidad de los estudios definidos como semióticos y de su propia tesis,[4] Antonio introdujo en este campo de los estudios sobre cómic en España una línea teórica sobre la especificidad de lo que llamaba género y que ahora denominamos noveno arte, modo de expresión o medio. De este primer artículo en *Neuróptica* al último en su sitio

2 Remesar, A. y Altarriba, A., *Comicsarías. Ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*, Barcelona, PPU, 1987.

3 Altarriba, A., «La crítica del cómic. Intento de examen de conciencia», *Neuróptica*, 3, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, Servicio de Publicaciones , 1985.

4 Altarriba, A., *La narración figurativa*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 1981. Dirigida por el Dr. Francisco J. Hernández. Sobresaliente *cum laude* y Premio extraordinario de Doctorado.

web,[5] donde se encuentra un texto que juzga como casi definitivo sobre lo que es para él la historieta, vemos la evolución y constancia de sus indagaciones y cavilaciones.

Desde sus primeros trabajos para *Neuróptica*, recalca su interés por la imagen. Y digo esto a sabiendas de que, para mí, Antonio es ante todo un escritor y un literato que escogió dedicar gran parte de su energía al relato gráfico. El mundo de la imagen parece ser un universo por conquistar para él, un cosmos objeto de todos sus deseos, cavilaciones, pesquisas, y sobre el que teorizar. Sabiendo que sus guiones son como las obras de teatro para leer: una obra en sí, ¿por qué nuestro literato no se quedó con la novela, la columna o el cuento escrito? ¿Por qué dio este salto vertiginoso a la historieta?

Porque le gusta encontrar una concretud a sus conceptos, a sus imágenes mentales (figuras y símbolos) por medio de una resolución gráfica y de la fábula. «La historieta obedece a la lógica del grafismo» afirma en la revista *Quimera*.[6] Llama la atención en este último texto, su enfoque: el del dibujante; como si su capacidad para concebir un guión partiera del punto de vista del que *diseña* y *dibuja*. Como si realizara un guion en la piel de un ilustrador. Yo creo que aquí estriba uno de los secretos de la excelencia de su quehacer como guionista: pone sus talentos literarios en las manos de su doble virtual, dibujante potencial. A eso podemos añadir sus dones, comparables a los de director de escena que orienta y dirige a sus virtuosos intérpretes, sean dibujantes, pintores o fotógrafos.

Marsé afirma que hay dos tipos de novelistas: los de la imagen y los de la idea. No sabría decir cuál tiene mayor primacía en el caso de Antonio: la figura o lo conceptual. Lo cierto es que tiene una necesidad vital de dar concretud a sus invenciones y conceptos, de dar realidad al inconsciente, a los fantasmas, haciendo de la historieta el medio adecuado para tales fines ¡En otros tiempos se habría adherido al surrealismo! He observado un constante vaivén entre lo abstracto y lo concreto, tanto en su actividad creativa como en su labor investigadora. La selección de una palabra, el diseño de un personaje, un dispositivo o una organización narrativa, sustentan el lenguaje simbólico que construye, que une dos polos, dos extremos, dos piezas de una misma moneda: lo descriptivo, la fisicalidad por una parte; el lenguaje metafórico y la reflexividad por otra. Así es como ha podido juntar y recorrer las aparentes

5 Altarriba, A., «Características del relato en el cómic», *Neuróptica*, 1, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, 1983, pp. 9-38. Y : «La historieta. Un medio mutante», *Quimera. Revista de literatura*, 293, s. l., Ediciones de Intervención Cultural, 2008.

6 *Ibidem*.

extremidades que son lo intelectual y lo sensible, lo abstracto y lo concreto, lo íntimo y lo colectivo, la espectacularidad y la especularidad.

En Antonio Altarriba la actividad creativa y la labor investigadora van de la mano. El ángulo semiótico, fundacional en su carrera, corrió parejo con una producción como guionista experimental que, a su vez, se interconectaba con sus estudios sobre la literatura potencial y en particular sobre Georges Perec y el *nouveau roman*. Parece antinómico este posicionamiento del que le conocemos hoy, si recordamos que el *nouveau roman* quería acabar con el personaje, el autor, la intriga, lo novelesco. En 1987 participó en el congreso *Bande dessinée, Récit et modernité*, justo antes de la publicación del quinto número de *Neuróptica*. Fue durante este evento histórico cuando se fraguó la idea del *OuBaPo*,[7] en la continuación del Oulipo. Como gran especialista de la literatura potencial francesa, me gusta creer que no fue del todo ajeno a esta creación, aunque no se mencione su nombre.

Es cierto que en su modo de crear y de investigar, influye en Antonio una herencia francesa, tanto literaria como científica. Pero la herencia hispana es tan o más importante. Cabe recordar que, tras el derrumbe de la industria cultural del tebeo, parte del cómic hispano rompió con los moldes canónicos antes de que sugiera en Francia en la década de los 90 y 2000 lo que se denominó *nouvelle bande dessinée.* Y *Neuróptica* acogía en sus páginas creaciones de los jóvenes autores de la época como Federico del Barrio.[8] En su modalidad más experimentalista, mencionaré el álbum *Detective*, que subvierte la jerarquía texto-imagen. Inicialmente llegó la pintura y más adelante el guión. *Detective* significa en este caso indagar la pintura de Landazábal y crear un relato a partir de ella. ¡Comenzando por la imagen!

Si bien Antonio introdujo las aportaciones de la teoría franco-belga en España, al mismo tiempo resulta necesario recalcar su labor para que la historieta española tenga la proyección científica nacional,[9] e internacional[10]

7 Ouvroir de bande dessinée potentielle.

8 Del Barrio, F., «Canción del mimao», *Neuróptica*, 5, Zaragoza, Diputación y Ayuntamiento de Zaragoza, 1988, pp. 96-101.

9 Altarriba, A. (ed.), «La historieta española, 1857-2010. Historia, sociología y estética de la narrativa gráfica en España», *Arbor*, extra 2, Madrid, CSIC, 2011, http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/issue/view/104/showToc (fecha de consulta: 20-IX-19).

10 Me parece interesante recordar que fue comisario de una exposición muy importante: *La nueva historieta española*, producida por el Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image para el 16ème Salon International de la bande dessinée d'Angoulême, exhibida en Angulema en enero de 1989.

que se merece. Como autor, como director artistico[11] y como teórico. En la actualidad sigue siendo un actor importante de la historieta española pero también un mediador entre Francia y España, catalizador, transmisor y articulador, es decir *passeur* entre ambos países con los que tiene una relación íntima. Esa movilidad no únicamente espacial sino también intelectual y artística, le ha dado y le sigue dando una indiscutible y vital libertad de movimiento en sentido propio y figurado, además de un fuerte reconocimiento internacional.[12]

Para él, como para los de su generación, la post-*Neuróptica* fue cruel, una crisis tremenda y a la vez un momento durante el cual se incubaba la producción que conocemos actualmente. Después de haber superado y roto las barreras de la convención petrificada y de haber experimentado, los autores de los 80 regresaron a una narración apaciguada gracias a la visibilidad editorial de la denominada novela gráfica, como un río que vuelve a su cauce pero grávido de nuevos sedimentos que enriquecen la fábula, mucho más corrosiva e impactante. Podemos fácilmente rastrear en los últimos guiones de Antonio la aportación de los experimentos anteriores. Solo destacaré sus inclinaciones por ciertas figuras o dispositivos que son factores estructurantes a nivel retórico, simbólico o topológico: el palíndromo o la serpiente que se muerde la cola, el uróboro, analizado por Lydia Vazquéz.[13] Además de sus obras con autores de la renovación de los años 80: Laura, Kim o Keko.

Fue toda una sorpresa en los años 2000 para sus incondicionales seguidores ver el paso del experimentalismo y del relato erótico a *El arte de volar* y *El ala rota*. Inflexiones que yo intuí en aquel entonces como una vuelta a la historia, a la contingencia, al contexto, al personaje, el tiempo y la sociedad que le tocaba vivir. En el campo de la investigación se observa en él un mismo movimiento, pendular, en el que todos estamos sumergidos y que Antonio Compagnon[14] explicitó en su ensayo *Le Démon de la théorie,* invitándonos a cuestionar las teorías para mejor distanciarse de ellas pero al

11 Es de recalcar su labor de director artístico desde finales de los años ochenta hasta 2001, de la colección «Imágenes de la historia» de la editorial Ikusager, dirigida por Ernesto Santolaya.

12 Por primera vez el diccionario estético y temático de la revista *Neuvième Art 2.0*, dedicó un dosier a un guionista español en julio de 2019, http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=recherche&recherche=altarriba (fecha de consulta: 20-IX-19).

13 VAZQUÉZ, L., «Eros, c'est la vie: l'imaginaire érotique d'Antonio Altarriba», *Neuvième art 2.0*, ed. Thierry Groensteen, CIBDI, http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1259 (fecha de consulta: 20-IX-19).

14 COMPAGNON, A., *Le Démon de la théorie*, Paris, Seuil, 1998.

mismo tiempo beneficiarse de sus aportaciones. Por lo tanto, no debe extrañarnos esa nueva inflexión que fue la publicación de *La España del tebeo*,[15] homenaje a lo que fue y ya no es: el tebeo; análisis de lo que recibió dicha denominación. No sé hasta qué punto fue intencional, pero la salida de este ensayo modificó la imagen que se tenía de Antonio como investigador y crítico. En todo caso, *La España del tebeo* confirmó un nuevo posicionamiento y una identidad narrativa. El modo de contar esta historia del tebeo es consustancial a un modo de indagar que salía de los panorámicos habituales, herencia de la escuela de los primeros críticos e historiadores, pero conservando esa imprescindible visión macro, aliándola a unos micro análisis y a una herencia franco-belga.

Antonio Altarriba es así un caso de perfecta osmosis entre investigación y creación. La investigación nutre la creación y *viceversa* hasta que la creación ocupe, ahora, para recocijo de los lectores de cómic, la mayor parte de su actividad. Es por lo tanto un objeto de estudio dentro del campo incipiente de la *recherche-création*. La presencia de una triple actividad, creativa, investigadora y divulgativa, se debe tomar como una misma actividad porque la constante presencia de Antonio en el eco-sistema de la historieta, resulta de un mismo propósito: aumentar los conocimientos y las potencialidades creativas de la historieta.

El espacio de Antonio siempre fue el de un *entre-deux* en el sentido de la cita de Blaise Pascal que introduce este texto. Entre literatura y cómic, entre cultura francesa e hispánica, entre texto e imagen. Entre labor creativa y labor científica, entre teoría y observación sociológica empírica. Entre arte y cultura popular, entre arte e historia. Es este *entre-deux*, muy específico a su trayectoria, a sus vivencias, que le otorga un sitio particular dentro del mundo del cómic. Y que le permite ser actor, creador o investigador desde los años setenta hasta ahora; ser un potente lazo entre universos artísticos y campos de investigación diferentes. Y por supuesto un lazo intergeneracional. Figura de numerosos tribunales de tesis, su crítica es alentadora. Desde siempre (estoy recordando su discurso de jurado durante mi propio tribunal de tesis en 1994), prodiga consejos, suscita vocaciones y media entre investigadores, instituciones, críticos y artistas. Es evidente que existe una inquietud por

15 ALTARRIBA, A., *La España del tebeo, La historieta española de 1940 a 2000*, Madrid, Espasa Calpe, 2001.

dejar huellas, por transmitir en Antonio.[16] La revista *Neuróptica,* muy novedosa en su tiempo, era una promesa medio lograda de algo nuevo que se desarrolló después a pasos contados, y que va encontrando su plena manifestación y madurez en los tiempos que nos tocan vivir. Retomar el mismo título significa que otros habían caminado por allí, en particular Antonio, y que existe una filiación intelectual que comparto totalmente. Queda aun mucho por hacer[17] y la rediviva *Neuróptica* desempeñará el papel que le toca, no lo dudo. ¡Suerte y continuará!

16 Antonio Altarriba donó su archivo personal a la Biblioteca Nacional de España en 2012. Lo que facilita el estudio de su obra y recorrido y deja la posibilidad de consultas en el futuro. BNE, Catálogos, Archivos Personales y de Entidades, http://www2.bne.es/AP_publico/irBuscarFondos.do (fecha de consulta: 20-IX-19).

17 Con un papel ahora diferente, Antonio ha contribuido a que proyectos en el mundo de la investigación en historieta surjan gracias a sus consejos, reflexiones y redes. Tal es el caso del proyecto iCOn-MICS (Investigación sobre el Cómic y Novela Gráfica en el Área Cultural Ibérica).

# Y nos mandaron a hacer viñetas

## De locuras e ilusiones tebeísticas en la Zaragoza de los ochenta

Fernando de Felipe [1]

*La memoria, indispensable y portentosa, es también frágil y vulnerable. No está amenazada sólo por el olvido, su viejo enemigo, sino también por los falsos recuerdos que van invadiéndola día tras día.*

Luis Buñuel

*Estamos cometiendo la locura de dejar de ser locos.*

Antonio Altarriba

### INTROITO: COMO DIRÍA EL CLÁSICO, «EX NIHILO NIHIL FIT»

Hubo un tiempo en este país de las pretendidas maravillas que era la España de la Transición, en el que un dibujante de cómics podía atravesar de punta a punta la península (islas inclusive) sin gastar una sola peseta de su propio bolsillo. Raro era el municipio, por humilde, pintoresco o remoto que fuera, que no contase entre sus autoridades con un voluntarioso concejal de cultura empeñado en montar algún tipo de evento popular relacionado directamente con todo eso de las viñetas. Aunque ahora suene raro, en aquel tiempo remoto y ya irrecuperable los alcaldables de turno no iban por ahí prometiendo polideportivos completamente equipados ni, por supuesto, acceso wifi gratuito en toda la localidad, sino festejos más o menos bien comisariados que tuvieran que ver con los tebeos. Y ya de paso, con los que los hacían. Seguramente fue por eso que muchos creyeron que, movidas (madrileñas) aparte, «la Transición sería *quiosquizada* o no sería».

A mí me pasó. Lo de poder recorrerme el país de arriba abajo a cargo de las arcas públicas y lo de creerme en la parrilla de salida rumbo hacia una nueva era.

1 Dr. Fernando de Felipe, Universitat Ramon Llull.

Aprovecho para advertir que éste no será un artículo académico al uso, más que nada porque lo académico casa mal con los exámenes de conciencia preparados a golpe de nostalgia y las memorias no opositables a notarías. Aunque, ya que hablamos de notarías, tampoco estará de más que diga que sí, que como buen Abuelo Cebolleta en modo *Cuéntame*, intentaré levantar abocetada acta a partir de mis propios recuerdos sobre aquellos maravillosos años, tan apasionados e irrepetibles como entrañablemente ingenuos, alocados y fructíferos.

## RETRATO DE UN HISTORIETISTA ADOLESCENTE

A mí, que soy de la quinta del 65 del pasado siglo, los ochenta me pillaron a medio cocer. La cosa al principio tuvo mucho de espejismo, algo perfectamente normal en una Zaragoza orgullosamente autoproclamada «capital del desierto». Situada exactamente a mitad de camino entre el Madrid de «la movida» y la Barcelona previa al «movidón preolímpico», Zaragoza no era precisamente el mejor destino (ni el mejor origen) para alguien que, como era mi caso, quisiera dedicarse profesionalmente a eso de los tebeos.

Cabezón más allá de lo autonómicamente correcto, mi pasión por las viñetas venía de lejos, y poco o nada tuvo que ver con aquella campaña teñida de gris que lanzó en 1976 el Ministerio de Información y Turismo al desarrollista grito de «Donde hay un tebeo habrá un libro». En mi caso fue más bien al contrario, teniendo como tuve la inmensa suerte de ser nieto de Don Antonio Allué, un librero «de viejo», bohemio hasta las trancas, que fue el mejor mal ejemplo con el que nunca pude soñar. La centenaria Librería Allué, que yo conocí en su segunda ubicación en la calle Estébanes, fue desde siempre mi segunda casa, una auténtica madriguera en la que, rodeado por igual de libros de segunda mano, ediciones de bibliófilo, grabados, postales antiguas, programas de cine, novelas de «a duro» y tebeos comprados a peso, terminé desarrollando ese sexto sentido como lector omnívoro, heterodoxo y compulsivo que tanto me ayudaría a la hora de franquear mi particular línea de sombra comiquera.

Como casi todos los chavales de mi generación, los tebeos que solía leer eran los que podían encontrarse tanto en la sección de infantil y juvenil de cualquier librería o biblioteca mínimamente surtida, como, sobre todo, en aquellos atiborradísimos quioscos en los que revistas como *Pulgarcito* llegaban a vender la friolera de 240.000 ejemplares a la semana. Mi dieta

básica como aficionado a la historieta (y cito de memoria) pasaba por coger ingredientes de proximidad como el *TBO*, *Tío Vivo*, *Din Dan*, *Jaimito*, *Pumby*, el *dramatis personae* al completo de Bruguera, las *Hazañas Bélicas* de Boixcar o *El Capitán Trueno* (aunque yo era más de *El Jabato*), y saltearlos indiscriminadamente con productos que podían ir de las rancias tebeizaciones que de los grandes clásicos de las letras universales hacían colecciones como *Joyas Literarias Juveniles*, a los afrancesados aromas *alla Pilote* de la revista *Trinca*, pasando por los siempre nutritivos fascículos de Buru Lan dedicados a los principales iconos de las tiras de prensa estadounidense (*El Hombre Enmascarado*, *El Príncipe Valiente*, *Rip Kirby*, *Carlitos*, *Popeye*), por aquellos «picadillos Marvel» que nos servían debidamente recalentados los de la chapucera Vértice, o por las *delicatessen* franco-belgas tipo *Tintín*, *Astérix*, *Spirou* o *Lucky Luke*.

Si tenías suerte (y tus padres, maestros y confesores no se enteraban), podías picotear entre horas exquisiteces «para adultos» tan suculentas como las servidas mensualmente por *Dossier Negro*, *Vampus*, *Rufus*, *Vampirella*, *Drácula*, *Zarpa de acero*, *Spirit* o *Delta 99*, degustar las mejores recetas *underground* de *Star*, *Bésame mucho* y *El Rrollo enmascarado*, e incluso tapear a placer gracias a todas esas raciones de enrabietada actualidad que nos ofrecían *El Jueves* o *El Papus*, semanarios satíricos que por aquel entonces ya eran todo lo políticamente incorregibles (y judicialmente perseguibles) que cabía esperar.

Como digo, a mí el «boom» del cómic adulto (y de autor) me cogió bastante curtido, y apenas me sorprendió ver cómo los quioscos a los que antes peregrinaba con fervor de auténtica beata para comprar *El DDT*, el último *Doc Savage* o mi ración semanal de *Mortadelo*, comenzaban a ser tomados al asalto, literalmente, por muchas más revistas de cómic de las que cualquier bolsillo medio podía permitirse. Por un momento pareció que en los quioscos de la Transición podían llegar a tirar más cuatro viñetas que dos tetas (y eso que estábamos en pleno apogeo del «destape» y de publicaciones eróticas tipo *Interviú* o *Lib*).

En apenas un par de años las nuevas cabeceras empezaron a multiplicarse exponencialmente mes a mes, haciendo realmente difícil decidir por cuáles apostar y cuáles dejar para mejor ocasión. El listado, siempre incompleto, incluiría títulos tan emblemáticos, inspiradores y apetitosos como *Totem*, *Bumerang*, *Blue Jeans*, *Métal Hurlant*, *1984*, *Ilustración + Comix internacional*, *Cimoc*, *Creepy*, *El Víbora*, *Cairo*, *Epic*, *Vértigo*, *Metropol*, *Rambla*, *Makoki* o la subvencionadísima *Madriz*. En algunas de ellas, con los

años, terminé publicando ya como profesional a tiempo completo; el resto las seguí consumiendo con idéntica pasión. Al menos, mientras duraron.

Visto en perspectiva, y dada la magnitud de tan inflacionista burbuja tebeística, sorprende sin duda que en apenas dos décadas los cómics acabasen desapareciendo casi por completo de nuestros quioscos, lamentable pérdida de visibilidad mediática, arraigo popular, musculatura industrial y potencialidad comunicativa de la que, incluso hoy, seguimos sin reponernos del todo. Cosas de la gentrificación cultural, supongo.

## CONTEXTUALIZANDO EL DESCONTEXTO

Es verdad que los ochenta supusieron un reconocimiento sin precedentes del cómic como impertinente candidato a las reivindicaciones propias de la *alta cultura*. De la noche a la mañana, lo que antes era puro (cuando no pueril) entretenimiento popular en clave más o menos desarrollista, comenzó a gozar de un aparente prestigio que poco a poco fue colándose por todos los rincones. Subidón democrático mediante, pasamos de las censuras atávicas y el ninguneo cultural a convertir los tebeos en lo que ahora llamaríamos una «tendencia» al alza. El cómic podía rastrearse ya hasta en la hoja parroquial, convirtiéndose en un ingrediente casi imprescindible en sectores tan dispares como la prensa, la televisión (entonces únicamente pública), la literatura más seria y comprometida, el cine más o menos (pos)moderno, el arte contemporáneo, la publicidad, el diseño, la música e incluso el ámbito estrictamente académico.

Como diría el gran José Luis Cuerda, de sabernos contingentes pasamos a creernos necesarios, sobre todo después de constatar que el pop resultaba mucho más pop si incluía referencias al mundo de las viñetas. Los discos comenzaron a lucir portadas que eran pura historieta, y no costaba esfuerzo alguno toparte con canciones, y hasta con grupos, cuyos nombres estaban directamente inspirados en personajes o revistas de cómic. Una auténtica locura. Pasajera, pero locura al fin y al cabo.

Y eso que hacía realmente poco que habíamos descubierto que el Jean Giraud de *Blueberry* era el mismo Moebius de *El garaje hermético*; que *Tintín* podía leerse como estructura ausente; que el poderoso influjo de la historieta, también conocida como «el cine de los pobres», estaba detrás de superproducciones hollywoodienses tan influyentes como *Alien*, *Blade Runner*, *Tron* o *Dune*; que los agrios desencuentros identitarios entre los seguidores de la «línea clara» y los defensores de la «línea chunga» bien

podían equipararse a aquellas batallitas campales que libraban *rockers* y *mods* en las *quadrophénicas* arenas de Brighton; que el manga, prácticamente inédito por estos lares en aquellas fechas, podía llegar a ser la verdadera amenaza en la sombra de cara a la supervivencia del sector; o que las tesis doctorales defendidas por francotiradores tan visionarios y voluntariosos como mi admirado Antonio Altarriba, podían ya citar a quemarropa, y sin miedo a lo que pudieran opinar los tribunales competentes, las piruetas ensayísticas de pioneros del medio como Gubern, Moix, Acevedo, Ramírez, Martín, Gasca, Lara, Paramio, Cuadrado o Coma.

De hecho, y tal como había ocurrido ya antes con el cine y la fotografía (y más tarde acabaría pasando con el diseño, la *gamificación* o el *transmedia*), fue en los mismísimos márgenes de ciertas universidades donde la «narrativa secuencial» pasó de ser considerada tan solo como un objeto de estudio más o menos interesante, inexplorado o «moderno», a convertirse en una disciplina académica de pleno derecho. Y eso sí que resultó realmente revolucionario.

Lo cierto es que tardamos bien poco en ponernos metalingüísticos, cuando no semióticos perdidos, y raro era el dibujante y/o guionista, consagrado o por consagrar, que no intentara reventar las costuras del medio al más puro estilo Duchamp (o similares) en cuanto se le presentaba la menor ocasión. Y ocasiones hubo muchas, tanto dentro como fuera de las aulas. Incluso aquí, en plena «capital del desierto».

## MIENTRAS TANTO, EN ZARAGOZA...

Para ser justos del todo, conviene que rebobinemos un poco y no adelantemos acontecimientos. Más que nada, porque antes de que todo lo anteriormente expuesto pasara, en la ninguneada Zaragoza de finales de los setenta ya se hablaba de las contraculturales andanzas de «los Zetas», un puñado de irreductibles *fanzinerosos* que pretendían poner en marcha un ambicioso programa de acción gráfica basado en las posibilidades narrativas de la imagen (léase «cómic», pero léase bien).

Atrincherados al principio alrededor de ese auténtico «escándalo público y atentado a la moral católica» (sic) que fue la revista *Zeta*, y más tarde reorganizados como grupo *Bustrófedon* (paradójico nombre para un colectivo de idealistas que en esto de los tebeos siempre pensó que era posible tirar del carro poniéndolo delante de los bueyes), yo no los conocí personalmente hasta el día en que la Universidad Popular de Zaragoza, aprovechando

seguramente que yo ya venía publicando mis asilvestrados «monigotes» en el *Heraldo de Aragón*, me contrató para impartir un taller de cómic *para adultos* junto a uno de sus principales miembros, el entrañable Samuel Aznar, maravilloso ilustrador, certero diseñador y mejor persona.

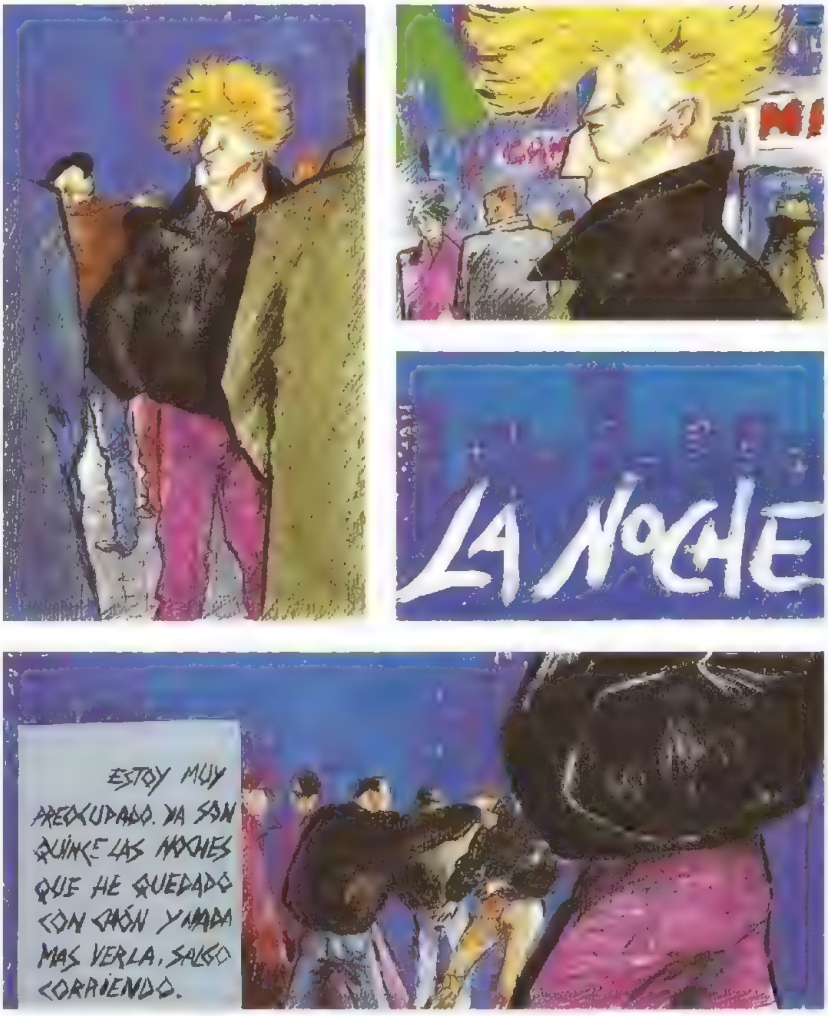
La experiencia fue divertidísima (no en vano tuvimos como «alumnos» a tipos tan brillantes como Víctor Gomollón o Alberto «Supermaño» Calvo), y una vez finalizada me dio la oportunidad de seguir estando todo lo cerca que fuera posible –para ver si, ya puestos, se me pegaba algo– de gente tan talentosa como Luis Royo, Ricardo Joven, Strader o el propio Altarriba, que entonces ejercía de brazo teórico-ideológico del grupo.

Tras vivir de primera mano la creación de las más que ilusionantes primeras *Jornadas Culturales del cómic de Zaragoza*, y justo después de asistir al nacimiento de la mítica revista *Neuróptica*, en 1983 puse rumbo por fin a la preolímpica Barcelona, fascinante ciudad cargada de posibilidades académicas, vitales y editoriales en la que, sin perder nunca del todo el contacto con los de *Bustrófedon* (a través del *TVO*, por ejemplo), comencé a cursar mis estudios universitarios en la Facultad de Bellas Artes (en Zaragoza, lógicamente, no teníamos de eso).

Y fue precisamente allí, al amparo de mis buenos amigos del *Taka de Tinta*, de mis alocados compañeros de promoción, y de un no menos enloquecido grupo de profesores que intentaron hacer de mí todo un académico de pro, donde terminé centrando mi cabecita, definiendo mi vocación, buscándome la vida, y ya que estaba, labrándome pasito a pasito un prometedor futuro como profesional del cómic. De algún modo, el círculo quedaba definitivamente cerrado. Aunque fuese apelando a su propia cuadratura. Pero eso, lógicamente, es ya otra historieta.

# 2. Editoriales de homenaje a la época de *Neuróptica*

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 1, ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2019**




Página de Ricardo Joven publicada en el número tres de *TVO*.

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

# El diseño gráfico en Zaragoza en los años 80 del siglo XX. Una profesión emergente

Mª Pilar Biel Ibáñez [1]

## INTRODUCCIÓN

Escribir sobre diseño siempre es complicado porque, aunque el entorno que nos rodea está inundado de diseño y pese a su incidencia en la vida cotidiana de todos nosotros, sigue siendo una actividad desconocida para el gran público. Tampoco contribuye a profundizar en su conocimiento la propia actividad, al encontrarse diseminada en muchas tendencias que van desde las más superfluas, identificar un objeto calificado de diseño como algo caro o inútil, hasta el ecodiseño, o el diseño para todos, corrientes muy preocupadas por la consecución de un mundo mejor y la integración de todos sin discriminaciones.

Cuando la atención se dirige a un aspecto concreto del diseño, como el diseño gráfico, la situación se vuelve más confusa todavía debido a la multiplicación de ámbitos sobre los que actúa esta profesión: la edición de libros, la industria de la impresión, las agencias publicitarias, la imagen corporativa o los nuevos medios digitales. Por ello, abordar a lo largo de estas páginas un panorama del diseño gráfico en Zaragoza es algo más complejo de lo que inicialmente pudiera parecer. No solamente por el propio tema a tratar en un momento de cambio de paradigma (no debemos olvidar que es la década del inicio de la popularización de los nuevos medios digitales) sino por la propia situación en la que se encuentra Aragón, y su capital Zaragoza, viviendo la transición hacia la democracia.

No cabe duda, que este diverso panorama influye notablemente en el desarrollo de una profesión que hasta esos momentos pasaba desapercibida, pese a su influencia en el consumidor, y que en estos años cobró una notable fuerza para transmitir los anhelos de toda una generación de ciudadanos. Por ello, el objetivo de este texto se centra en trazar las líneas generales por las que transitó el diseño gráfico en Zaragoza en la década de los 80, para poner

1 Universidad de Zaragoza, pbiel@unizar.es Este texto se enmarca en las investigaciones realizadas en el seno del Proyecto de Investigación: *Estudio de la cultura audiovisual del tardofranquismo (1970-1975). Proceso de modernización y transiciones en cine, fotografía, televisión, cómic y diseño.* (HAR2017-88543-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades y desarrollado en la Universidad de Zaragoza. Investigadora principal: Amparo Martínez Herranz.

de manifiesto su riqueza pero especialmente todo lo que aún queda por investigar hasta tener una adecuada valoración de lo que esta generación de diseñadores aportó a la cultura aragonesa.

## EL DISEÑO GRÁFICO ANTE EL IMPACTO DE LA POSMODERNIDAD Y LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

El diseño a lo largo de las décadas de 1960 y 1970 consolidó el pensamiento y la estética del Estilo Internacional[2] que en este ámbito se tradujo en la racionalidad de la cuadrícula, carente de decoración, espacios blancos y tipos de letra de palo seco. Este estereotipo se identificó como el estilo suizo y se extendió hasta convertirse en una fórmula que, en la década de los 80, muchos diseñadores gráficos consideraron agotada.

Con el desarrollo de la Posmodernidad se revisaron algunas de las premisas de la modernidad en el ámbito del diseño, como por ejemplo entender el diseño como un servicio que se ofrece al cliente. Para los diseñadores posmodernos, el diseño fue mucho más. Se trasformó en un medio para trasmitir mensajes personales y también para cuestionar ideas sociales o políticas.[3] Esto se tradujo en el desarrollo de una visión múltiple de las funciones del diseño, desde la de aquellos que reivindicaron la independencia creativa del diseñador que rompe con todos los preceptos (como el Grupo Memphis) hasta aquellos otros que aspiraron a cercenar las diferencias entre diseño, política y cultura integrando este medio en la vida cotidiana (por ejemplo Katherine McCoy, Allan Kaplan o Kristin Ross). De tal manera que las rupturas, aparentemente estéticas, fueron más allá al buscar al mismo tiempo cambiar las actitudes de los ciudadanos.

Dentro de este contexto de discusión y replanteamiento de las funciones y de la forma, el diseño gráfico se movió en varias direcciones. La tipografía New Wave que comenzó en Basilea con las investigaciones de Wolfgang Weingart; las rupturas del Grupo Memphis (Christoph Radl, Valentina Grego, William Longhauser) en Milán y los diseñadores de San Francisco (Michael Vanderbyl, Michael Manwaring, Michael Cronin, Shannon Terry); o el retro y la recuperación ecléctica de modelos anteriores. A todo lo

2 Hollis, R., *El diseño gráfico*, Barcelona, Ediciones Destino, 2000.

3 Pelta, R., «Diseño y Arte», en: Pelta, R., Rallo, P. y Romero, A. (coord.), *Sin límites. Visones del diseño actual*, Zaragoza, Diputación de Zaragoza, 2003, pp. 19-40.

que se debe añadir la influencia de los ordenadores, especialmente del Macintosh, en el diseño gráfico.[4]

Aunque cada una de estas tendencias tenía unas características estéticas que las diferenciaban de las demás, se observan una serie de rupturas comunes: la disolución de la retícula; el uso de las imágenes de una forma intuitiva y colocadas al azar; el sacrificio de la legibilidad; el juego con la tipografía al utilizar tipos inesperados y variados superponiéndolos o combinando las letras; o el uso de la tipografía sobre formas geométricas. A todo ello, se añadía la aparición y desarrollo de la tecnología electrónica e informática, que transformó el mundo de los oficios en los que se movía el diseño gráfico. Al mismo tiempo, la tecnología digital y el *software* ampliaron su capacidad creativa al permitir cometer errores y corregirlos y acrecentar las posibilidades de la manipulación de la forma, el color, las imágenes o la tipografía. April Greiman, el grupo Emigre, Rudy Vanderlans, Zuzana Licko o Makela fueron los diseñadores que primero se lanzaron a trabajar y explorar todas las posibilidades que les ofrecían las herramientas de los ordenadores Apple Macintosh. Los fondos tramados, las letras y las imágenes de mapas de bits, la disposición en capas, las figuras reticulares o la superposición de información en la pantalla del ordenador entraron a formar parte de la estética del diseño gráfico. Con ellos se dio comienzo al cambio hacia lo digital.[5]

## ZARAGOZA EN LOS AÑOS 80: LA «MOVIDA» LLEGA A LA CAPITAL DE ARAGÓN

Zaragoza, en la década de los 80, vivió la llegada de la izquierda al poder, que anunciaba un proceso de modernización que consideraba imparable; pero también vio florecer una actividad social y cultural resultado de los frutos que lentamente se fueron sembrando en las décadas que le precedieron.[6] Así, desde el punto de vista cultural, continuaron activos algunos de los proyectos más destacados para la consolidación del aragonesismo como *Andalán* que surgió en 1972, *Rolde de Estudios Nacionalista*

4 Meggs, P. y Purvis, A., *Historia del diseño gráfico*, Barcelona, Ed. RM Verlag, 2009.

5 Poynor, R., *No más normas. Diseño gráfico y posmoderno*, México, Gustavo Gili, 2003.

6 Para la realización de esta breve sinopsis se ha consultado: Serrano Lacarra, C., *Una ciudad en la crisálida. Espacios de cultural, espacios de acción (Zaragoza, 1969-1979)*, Zaragoza, Rolde de Estudios Aragoneses, 2018; Peña, J., Cristobal, I. y Rojas, R., *Perdidos en los 80*, Zaragoza, Heraldo de Aragón, 2014; Garcia Guatas, M., «El arte aragonés del siglo XX: estado de la cuestión», en Garcia Guatas, M., Yeste, I. y Lorente, J. P. (coord.), *Actas del Coloquio de Arte Aragonés*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2009, pp. 9-45.

*Aragonés* fundado en 1977 y la Semana Cultural Aragonesa o el Seminario de Estudios Aragoneses, entre otras.

Estas iniciativas convivieron con el despertar de la actividad artística más allá del arte promocionado desde las instituciones. De tal manera que se abrieron paso grupos artísticos que rompieron con los principios estéticos e ideológicos oficiales. Así, Grupo Azuda 40, Grupo Forma, Algarada, Equipo LT, Colectivo de Artistas Plásticos de Zaragoza, la Hermandad Pictórica, o los Trama activaron el panorama de la ciudad con algún *happening* en sus calles pero sobre todo con una renovada estética que indagaba en la abstracción, en lo conceptual, en el dadá, en el mínimal, o en el «arte de la calle» (hoy arte público),[7] ente otros gustos estéticos. Ya en los 80 siguieron apareciendo otros grupos como Zotall, Somantén Albano, o Radiador aunque esta tendencia fue dejando paso al desarrollo individual de los artistas. A todos ellos, se sumaron otros lenguajes artísticos como la danza practicada por el grupo de danza contemporánea Dies Irae, formada por Alfredo Sáez y Belén Pérez, que apostó por espectáculos de danza Buto; la fotografía con la apertura y consolidación de la Galería Spectrum abierta por Julio Álvarez en 1977 y dedicada en exclusiva a la exhibición y formación fotográfica. Estos grupos y artistas emergentes presentaban sus obras en galerías de arte como Atenas, Berdusán, Prima, Itxaso, Pepe Rebollo, Pata Gallo, o Caligrama, entre otras, puesto que todavía las instituciones artísticas, como la Lonja, rechazaban estas expresiones estéticas. Sin duda un rico panorama artístico que trataba de emular las tendencias que se desarrollaban en otras ciudades del país.

Además se debe recordar la vitalidad de la escena musical en estos años con discotecas y locales para conciertos en directo; o de la producción y difusión del comic con autores tan destacados como los agrupados en el Colectivo Zeta o las *Jornadas Culturales del Comic*, organizadas con la colaboración del Ayuntamiento de Zaragoza. Manifestaciones todas ellas que pusieron a Zaragoza en el panorama nacional.

Todo ello convivió con el protagonismo que asumieron las instituciones, como el Ayuntamiento de la capital o las Diputaciones, como agentes de promoción y de difusión artística. Así, además de inaugurarse museos como el Pablo Gargallo (1985), la Fundación Pablo Serrano (1994) o el Museo Nacional de Dibujo de Larrés, las Diputaciones provinciales

7 Grau Tello, Mª L., «La calle es nuestra: la pintura mural del colectivo plástico de Zaragoza durante la transición », *On the W@terfront*, 22, Barcelona, Universidad, 2012, pp. 7-24.

organizaron muestras antológicas de colectivos o figuras individuales ya consolidadas como Víctor Mira, Antonio Saura, Pablo Serrano o Grupo Pórtico, entre otras. Mientras que la promoción de las nuevas generaciones de artistas se fomentó mediante convocatorias como el *Certamen Juvenil Aragonés de Artistas Plásticos* o el *Premio de Escultura Pablo Gargallo*. Todas estas iniciativas se completaban con las *Fiestas de Primavera* transformadas por el Ayuntamiento de Zaragoza en el año 1980 en una campaña cultural de dos meses de duración (abril y junio) a lo largo de la cual se programaban todo tipo de actividades culturales. En ellas tuvieron cabida actuaciones de *ballet* y teatro en el Teatro Principal, la feria de cerámica creativa en la Lonja, el salón del anticuario y numismática, pero sobre todo destacó el ciclo *En la Frontera* con música y exposiciones de carácter vanguardista que se programaban en escenarios alternativos como el matadero cuando todavía el edificio estaba abandonado.

## EL DISEÑO GRÁFICO EN ZARAGOZA EN LOS AÑOS 80: UNA REALIDAD EN EXPANSIÓN

Dentro de este panorama de ebullición creativa y de promoción cultural, el diseño gráfico también apareció en escena de la mano, principalmente, de la administración al promover la renovación gráfica de su imagen así como al lanzar diversas campañas de publicidad. Sin embargo, y pese a la importancia que el diseño gráfico tuvo en la cultura de la ciudad de estos años, sigue siendo una disciplina bastante desconocida por el gran público y poco estudiada por la historiografía académica.

Los trabajos sobre diseño gráfico en Zaragoza son relativamente recientes. Es una historia que está todavía por construir, aunque eso no significa que no existan notables acercamientos a algunos periodos y personajes. En este sentido, es necesario destacar los trabajos centrados en las artes gráficas del periodo modernista con estudios de Manuel García Guatas[8] relacionados con la publicidad; y los de Luis Serrano[9] con la historia de la imprenta y de los impresores aragoneses. A estos se añaden otros como

8 García Guatas, M., *La Publicidad Artística en Zaragoza*, Zaragoza, Ibercaja, 1993. Laborda, E., *Bayo Marín. Entre luces y sombras*, Teruel, Instituto de Estudios Turolenses, 2010. Vazquez Astorga, M. et al., *Manuel Bayo Marín*, catálogo de exposición, Zaragoza, Gobierno de Aragón, 2004.

9 Serrano Pardo, L., *Mariano Escar, maestro de arte de imprimir*, Zaragoza, Talleres Tipográficos Navarro, 2001. Serrano Pardo, L., *Litografía Portabella. Biografía de una empresa familiar 1877-1945*, Zaragoza, Diputación Provincial, 2004.

los publicados por Josefina Clavería[10] sobre el diseño gráfico en el periodo comprendido entre 1939 y 1969; o por Pilar Bueno[11] sobre los carteles de fiestas del Pilar. Este panorama se completa con el libro publicado por *Heraldo de Aragón*[12] donde recopila 100 años de anuncios en sus páginas y los artículos de David Almazán[13] y Carlota Sen.[14] En este último caso, se trata de adelantos de su tesis doctoral, centrada en el diseño gráfico de las últimas décadas del siglo XX en Aragón. En definitiva, un estado de los estudios fragmentado que pone de manifiesto la calidad de lo realizado en Aragón y la cantidad de temas que están todavía por abordar.

En Zaragoza, igual que en otras partes del país, el modernismo finisecular significó un revulsivo para la renovación de la estética editorial, con un papel destacado de la ilustración decorativa de libros y la importancia del cartel, aunque queda todavía pendiente por investigar la importancia que pudieron tener la tarjeta y el impreso comercial. Además, se siguieron las modas internacionales y tras la estética modernista vino la Art Déco que fue sustituida por el tradicionalismo del periodo franquista. A lo largo de todos estos años, la práctica del diseño gráfico fue una actividad no reglada, sin una formación específica hasta el plan de estudios del año 1963, aprobado para las enseñanzas en las Escuelas de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos.[15] En el mismo se ofrecían dos itinerarios: arte publicitario y diseño y artes aplicadas al libro con asignaturas como dibujo publicitario, ilustración artística,

10 Claveria Julian, J., *Un siglo de humor gráfico (1862-1962)*, Zaragoza, Biblioteca de Cultura Aragonesa, 2006. Claveria Julian, J., *Diseño gráfico en Zaragoza. Patrimonio iconográfico popular (1939-1969)*, Zaragoza, 2015; Claveria Julian, J., «Carteles de ferias y fiestas en Aragón (1940-2015)», *Artigrama*, 30, Zaragoza, Departamento de Historia del Arte, 2015, pp. 123-141.

11 Bueno Ibañez, P., *El cartel de fiestas del Pilar en Zaragoza*, Zaragoza, Ayuntamiento y CAZAR, 1983. Agreda Pino, A. y Almazan Tomas, D., *Los carteles de las fiestas de Teruel (1940-2999)*, Teruel, Ayuntamiento de Teruel, 2001; Biel Ibañez, Mª P. y Vazquez Astorga, M., «El arte del cartel en Zaragoza: los carteles anunciadores de la Feria de Muestras de Zaragoza», *Studium*, 10, Teruel, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Zaragoza, 2004, pp. 89-112.

12 Rebolledo, M.; Serrano, L. y Calahorra, P., *Un siglo de publicidad*, Zaragoza, Heraldo de Aragón, 2000.

13 Almazan Tomas, D., «La ciudad anunciada: campaña publicitaria "Los Sitios de Zaragoza"», Punto de Comunicación, 1988, Garcia guatas, M., Yeste, I. y Lorente, J. P. (coord.), *Actas del Coloquio de Arte Aragonés*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2009, pp. 523-539.

14 Sen Lafuente, C., «Horizontes (im)posibles. Gusto y diseño en el siglo XX: fuentes, derivaciones, permutaciones y tutores», en Arce, E.; Castan, A.; Lomba, C. y Lozano, J. C., *Actas del Simposio Reflexiones sobre el gusto*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2012, pp. 589-605.
Sen Lafuente, C., «Breve aproximación histórica al diseño gráfico en Aragón, años ochenta y noventa. Una historia de nombres propios», en Gimenez Navarro, C. y Lomba Serrano, C., *El arte del siglo XX*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2009, pp. 589-600.

15 Bueno Petisme, Mª B., *La Escuela de Arte de Zaragoza. La evolución de su programa docente y la situación de la enseñanza oficial del grabado y de las artes gráficas*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010.

carteles o litografía artísticas, entre otras, que significó la lenta profesionalización en este ámbito. De esta manera, la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios de Zaragoza se convirtió en la primera institución de enseñanza que proporcionó una formación en el ámbito del diseño, aunque no puso en marcha el itinerario centrado en las artes aplicadas al libro.

La etapa de la democracia supuso un cambio en todos los aspectos. Se descentralizó la cultura y esto afectó al diseño ya que, por un lado, aparecieron nuevos focos fuera de Madrid y Barcelona y, por otro, el diseño se convirtió en una herramienta para mostrar la modernidad de un país, pero también de una autonomía. La incidencia del diseño en estos años se sintió en la necesidad de animar a los españoles a convertirse en consumidores; y el cambio vino desde la administración central al crear nuevos organismos promotores de esta profesión como el BCD, el IMPIVA o la Sociedad Estatal para el desarrollo del Diseño y la Innovación. Como consecuencia de todo ello, los programas de diseño corporativo[16] recibieron un importante impulso en los años 80. Aunque tal vez, la campaña más importante que se lanzó desde la administración central fue la operación de imagen que culminó con los actos de 1992. Estas y otras circunstancias llevaron a que el diseño viviera en las décadas de los 80 y 90 un desarrollo antes no conocido que propició la aparición de una nueva generación de diseñadores ligados a la llamada *Movida*.

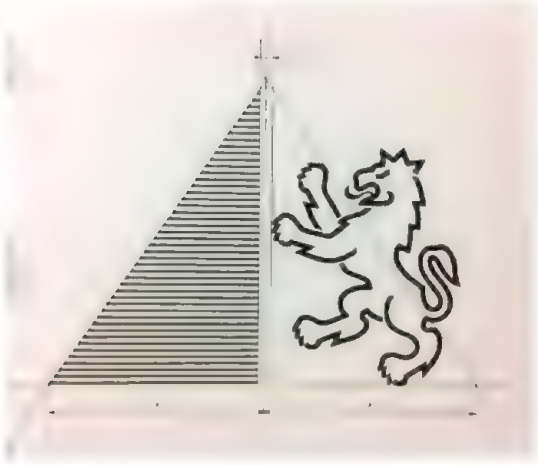


*Fig. 1. Rediseño del Logo del Ayuntamiento de Zaragoza realizado por la agencia de publicidad Punto de Comunicación. Archivo de Vicente Almazán Arribas*

Zaragoza también se dejó arrastrar por el nuevo papel otorgado al diseño en estos años. Así, se consolidó la oferta educativa pero también se promocionó el diseño con la realización de exposiciones y congresos. Todo ello, acompañado de la presencia de una nueva generación de diseñadores gráficos cada día con mayor influencia en el panorama cultural e industrial de la ciudad.

16 Narotzky, V., *La Barcelona del diseño*, Barcelona, Santa&Cole, 2007.

Desde el punto de vista formativo, la oferta educativa de la escuela de Artes de Zaragoza, tras las reformas de 1984, consolidó los cursos de especialización en diseño de interiores y diseño gráfico. A lo que se sumó la creación de la Escuela Superior de Diseño de Aragón (2003) donde pasaron a impartirse las enseñanzas de diseño gráfico, diseño de interiores y diseño de producto (este último primero en Teruel y en la actualidad en Zaragoza). Por otra parte, la Universidad de Zaragoza hizo una apuesta muy importante al lanzar los estudios de diseño de producto mediante la implantación hace diez años (2008) del Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura.

Mientras las enseñanzas se iban arraigando, diversas administraciones como el Ayuntamiento, programaron una serie de exposiciones tanto generalistas como de diversos personajes (Guillermo Pérez Bailo o Luis Pablo Sanz) vinculados con la gráfica que dieron visibilidad entre la ciudadanía al papel de estos profesionales en la sociedad. Y, al mismo tiempo, estas instituciones fueron los mejores clientes de esta generación de diseñadores gráficos. Gobierno de Aragón, Ayuntamientos, especialmente el de Zaragoza, el Patronato Municipal de Turismo de la ciudad, Diputaciones provinciales o museos, demandaban campañas corporativas, rediseños de imagen y campañas promocionales que recayeron sobre estos profesionales. Fue el momento del rediseño de los logos de la Diputación Provincial de Zaragoza encargado a Strader y Samuel Aznar (1988-1989), del Gobierno de Aragón o del Ayuntamiento de Zaragoza. En estos dos últimos casos a cargo de la agencia de publicidad Punto de Comunicación dirigida por Juan José Fernández y Vicente Almazán Arribas [fig. 1].

La fuerza que la profesión estaba tomando en la ciudad llevó a un grupo de estos profesionales a crear en 1993 el *Foro de Diseño, Asociación de Diseñadores Profesionales de Aragón*, desde donde se promovieron diferentes jornadas sobre diseño gráfico o exposiciones, con la finalidad tanto de ganar presencia en la sociedad como de reafirmar las competencias profesionales de este oficio.

Desde el punto de vista de los protagonistas, destacó la aparición en la ciudad de un nutrido grupo de estudios profesionales: Estudio del Pardo (1984) con Carlos Prado como creador; Vértigo Diseño (1988-1992) con Francisco Rallo y Miguel Sanza; Estudio Taissen (1989) con Sergio y Sonia Abraín; Estudio Camaleón (1989) con Samuel Aznar, Isidro Ferrer, Luis Royo y Manuel Estradera; Futuro Espacio de Diseño (1993) con Francisco Rallo, Áurea Plou y Carlos Pueyo; o Equx (1992) con Miguel Sanza Pilas. A todos

ellos, se deben añadir otros nombres como los de Víctor Lahuerta o José Luis Cano. Este panorama se vio enriquecido en las décadas posteriores con la creación de nuevos estudios y la aparición de otros nombres propios en lo que ya se puede considerar como la consolidación de la profesión.

Algunos de ellos, como Samuel Aznar, Manuel Estradera (Strader), Víctor Lahuerta o Luis Royo, provenían del mundo del cómic. Todos ellos, junto con Carlos Azagra, Carlos Castillo, Ricardo Joven o Antonio Soteras, pusieron en marcha la revista *Zeta* (1978), vinculada al mundo de la historieta y, posteriormente, *Bustrófedon* (1979). Otros, como Francisco Rallo, formado en la Escuela de Artes de Zaragoza y en el taller de escultura de su padre, Francisco Rallo Lahoz; o Isidro Ferrer, graduado en Arte Dramático y Escenografía y también dibujante de historietas, procedían del ámbito de las artes plásticas o escénicas. Se puede concluir que, en líneas generales, fueron una generación multidisciplinar sin una formación específica en diseño y donde los géneros artísticos se confundían, por lo que practicaban una variedad de manifestaciones artísticas, no solo diseño, que iban desde el cómic y la ilustración hasta la pintura. Esta característica quedará diluida en las generaciones posteriores ya con una fuerte formación académica en el ámbito del diseño.

Entre todos ellos se puede destacar la figura de Isidro Ferrer[17] al ser uno de los diseñadores gráficos más laureados de Aragón con galardones como el Premio Nacional de Diseño (2002) o el Premio Nacional de Ilustración (2006) y por tener un estilo muy marcado que lo diferencia del resto de diseñadores. Trabaja desde 1989 en Zaragoza creando el Estudio Camaleón y a finales de 1995 se instala en Huesca comenzando su carrera en solitario. Su trabajo abarca desde el diseño gráfico y la ilustración infantil, hasta el diseño editorial y el autoencargo. De su amplia producción, cabe destacar trabajos como los carteles para el Centro Dramático Nacional, los Festivales de Teatro de Logroño, o la feria del libro de Madrid. Todos ellos son expresivos del estilo que identifica el conjunto de su trabajo. En ellos predomina la técnica del *collage* y el uso de la tipografía y el objeto siguiendo la tradición iniciada por Mallarmé, Apollinaire, o el movimiento neodadá; aunque lo que le aporta su singularidad es su retórica visual en la que la metáfora o la ironía, entre otras

17 Sen Lafuente, C., «Isidro Ferrer. Una declaración de intenciones poéticas», en Gimenez Navarro, C. y Lomba Serrano, C., *El arte del siglo XX*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2009, pp. 601-639. Toro, G. y Ferrer, I. (coord.), *Esto no es un cartel de Isidro Ferrer,* Catálogo de la exposición, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019.

figuras retóricas, están presentes muy en la línea de la poesía visual de Joan Brossa o las fotografías de Chema Madoz.

*Fig. 2. Cartilla Turolense diseñada por Victor Lahuerta (1987)*

Es también la época en la que el mercado editorial se enriquece con la aparición de nuevas cabeceras periódicas como *Andalán* o *El Día de Aragón*; y con la continuidad o inicio de colecciones de temas aragoneses como las *Cartillas Turolenses* (editadas por el Instituto de Estudios Turolenses, con diseño gráfico de la portada de Víctor Lahuerta) [fig. 2]; la *Nueva Biblioteca de Autores Aragoneses* (creada en 1979 por Guara Editorial), *Cuadernos de Aragón* (de la Institución Fernando el Católico), *Cuadernos de Zaragoza* (del Ayuntamiento de Zaragoza) o la *Colección Aragón* (editada por la Librería General y con diseño de portada de Francisco Rallo en el volumen escrito por Manuel Pérez-Lizano, dedicado al surrealismo aragonés) [fig. 3]. En general, en todas ellas predominaba un estilo sencillo sin tendencia a las rupturas que se estaban produciendo en otros países europeos o en el diseño norteamericano, como hemos señalado con anterioridad.

Sin embargo, en este panorama gráfico donde se prolongaba la tradición del diseño moderno en una década de rupturas, aparecieron una serie de revistas dedicadas al ocio, la cultura y el estudio académico que introdujeron ciertos aires renovadores tanto desde el punto de vista de los contenidos como desde el gráfico de sus portadas e interiores. Así, desde el mundo de la historieta se publicaron cabeceras como las revistas *Zeta*, *Bustrófedon*, *Neuróptica* (cinco números entre 1983-1988), o *TVO* (cuatro números en 1986). En todas ellas, lo más llamativo son sus portadas, donde se repiten los nombres de Samuel Aznar (nº 2 *Neuróptica*, 1984 y nº 3 *TVO*,

1986) o Strader (nº 3 *Neuróptica*, 1985 y nº 4 *TVO*, 1986) pero también los de Luis Royo (nº 1 *Neuróptica*, 1983 y nº 2 *TVO*, 1986), Jesús Lapuente (nº 1 *TVO*, 1986), Padu (nº 4 *Neuróptica*, 1986) o Federico del Barrio (nº 5 *Neuróptica*, 1988), entre otros.

Estas cabeceras especializadas se completan con otras de carácter más general entre las que destacaron *Zoó-Tropo* (1977), *El Pollo Urbano* (1977), o *Menos 15* (1985). Así, *Zoó-Tropo* tuvo cuatro números de aparición irregular: el número cero en 1977, el dos en 1979 y el último en 1983. Fue fundada, dirigida y diseñada por el pintor Sergio Abraín, y dedicada a las artes plásticas.

*El Pollo Urbano*[18] inició su andadura en el año 1977 con Túa Blesa como director y Dionisio Sánchez como editor. Según sus propias palabras era una revista *«mestrual» y especialidad en artes*, aunque también publicó trabajos de crítica política y social. En la actualidad se edita *online*. Entre 1977 y 1986 se publicó de manera independiente y entre 1987 y 1995 formó parte de las páginas dominicales del periódico *Heraldo de Aragón*.

*Menos 15* tuvo una vida efímera: cuatro números desde abril a octubre de 1985. Estaba editada por Menos Cuatro Ediciones, bajo el patrocinio de la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza y de la Diputación Provincial. Su director fue Javier Losilla y tenía una vocación generalista en la que se comentaba la actualidad de la música, la pintura, la fotografía, el arte, el cine y la moda, además de artículos dedicados a temas sociales como el VIH o los prostíbulos de la ciudad. Sin duda, desde el punto de vista de su diseño gráfico, fue la que más rozó las rupturas propias de la posmodernidad al romper con la retícula, utilizar tramas como fondo, combinar el dibujo con la fotografía o experimentar con la tipografía. En su diseño y maquetación colaboraron artistas emergentes como Germán Díez, Miguel Ángel García y Pascual Loriente (todos ellos de Somaten Albano) que se encargaron del número 3 [fig. 4]; junto a otros ya conocidos como Strader (nº 4 y 5) y Ricardo Joven (nº 4).

18 En el año 2008 el Centro de Historia de Zaragoza organiza una exposición sobre esta revista comisariada por Paco Simón y titulada: *30 años piando*.

*Fig. 3. Portada diseñada por Paco Rallo para el volumen escrito por Manuel Pérez Lizano sobre el surrealismo aragonés (1980)*

## CONCLUSIONES

El diseño gráfico y, por extensión, el diseño en general, se asentó lentamente en Zaragoza gracias tanto a la actividad educativa de diferentes escuelas como a la demanda que de estos profesionales hizo la administración pública. Estos encargos fijaron una profesión cada vez más imprescindible para los diferentes ámbitos en los que actúa, la administración y el mundo de la empresa, así como en la sociedad como medio, con la finalidad de transmitir los valores de cada momento histórico.

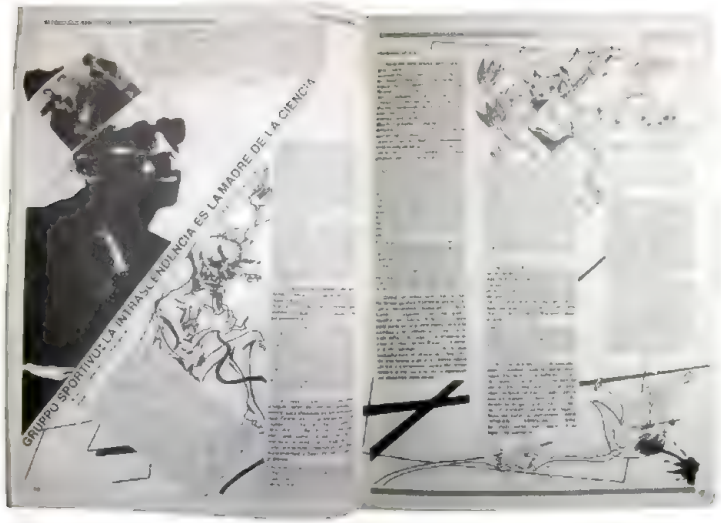



*Fig. 4. Páginas interiores de la revista* Menos 15, 3, 1985. *Archivo de Dionisio Platel*

Zaragoza vivió la llegada de estos profesionales en un clima de euforia y de ruptura con la anorexia cultural franquista y asistió a su consolidación como una profesión más. A lo largo de la década de los ochenta y posteriores, los estudios de diseño proliferaron, la industria editorial modernizó sus propuestas y, lentamente, se produjo una renovación estética en la comunicación visual producida desde Zaragoza.

Sin embargo, y a la vista de lo estudiado hasta el momento, sus rupturas fueron progresivas y extendidas en el tiempo, quedando las más radicales relegadas al ámbito de la subcultura. Los fanzines, la imagen gráfica de los grupos más contraculturales como los punkis de las casas ocupadas (por ejemplo La Paz), de los movimientos vecinales, del movimiento feminista, o los carteles de conciertos organizados por salas de iniciativa privada como la Sala Metro están todavía sin salir a la luz y son imprescindibles para radiografiar todo el panorama y ser capaces de ver más allá de la oferta oficial.

Por ello, es necesario recalcar todo lo que está por estudiar, ya que en estos momentos el panorama sigue siendo muy confuso, con aproximaciones generalistas que se deben ir completando a través del análisis más pormenorizado de la actividad de las instituciones, pero también de la evolución de los estudios y de sus protagonistas, así como del sector editorial e industrial. Además de integrar en estos estudios las estéticas de la contracultura zaragozana. Es necesario seguir profundizando en el contexto social, político y cultural en el que se desarrolló esta profesión en una ciudad como Zaragoza, una localidad de provincias en la que la cultura oficial convivió con una importante presencia subcultural.

# Un panorama por el audiovisual aragonés en la década de los años ochenta

Fernando Sanz Ferreruela[1]

Cuando en 1983, tras las *I Jornadas Culturales del Cómic* impulsadas por Antonio Altarriba el año anterior, apareció el primer número de la revista *Neuróptica*, el panorama en el que se encontraban las artes audiovisuales y las llamadas «artes de masas» en nuestro país, puede definirse como una verdadera encrucijada.

La reciente Transición a la democracia que operó la definitiva apertura cultural y artística, los nuevos usos y gustos sociales, las nuevas dinámicas de consumo cultural, y los nuevos hábitos de ocio que, por ejemplo, dieron al cómic un empuje extraordinario, marcaron una tendencia y una situación absolutamente inédita, que en el caso que aquí nos ocupa, tuvo una enorme repercusión en el panorama cinematográfico, y por extensión, en el ámbito audiovisual.

No hay que olvidar que en aquellos momentos la cinematografía española comenzaba a experimentar los efectos de una nueva política fílmica (ratificada con la promulgación de la «Ley Miró» a finales de 1983) que determinó un descenso en el volumen de producción cinematográfica en nuestro país, y por tanto una crisis abierta en el cine más «comercial», pero que por otro lado apuntaló la llamada producción de «calidad», circunstancia que se vio plasmada en la aparición de películas de la talla de *La colmena* (Mario Camus, 1982), y de algunos grandes éxitos a nivel internacional, como el de *Volver a empezar* (José Luis Garci, 1983), ganadora del primer Oscar de Hollywood para una película española. Fue también el momento del surgimiento de la «nueva comedia madrileña», que contó con títulos paradigmáticos como *Opera prima* (Fernando Trueba, 1980) o *La vida alegre* (Fernando Colomo, 1987), y de los primeros compases del «fenómeno» Almodóvar, que en estos años rodó *Laberinto de pasiones* (1982), *Entre tinieblas* (1983) y *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (1984). A pesar de todo ello,

1 Universidad de Zaragoza. Este texto se enmarca en el proyecto: *Estudio de la cultura audiovisual del tardofranquismo (1970-1975). Proceso de modernización y transiciones en cine, fotografía, televisión, cómic y diseño.* (HAR2017-88543-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades y desarrollado en la Universidad de Zaragoza. Investigadora principal: Amparo Martínez Herranz.

tampoco hay que perder de vista que los primeros años ochenta vinieron determinados por una gran crisis en el ámbito de la exhibición, sobre todo para el cine español, caída de público que se vio agudizada por el arranque definitivo del video y el gran auge de la televisión en nuestro país.[2]

Y por lo que se refiere al contexto aragonés y particularmente zaragozano, estos fenómenos tuvieron lugar en un momento, marcado por un lado por el continuismo en muchas circunstancias, pero en el que se estaba asistiendo, como veremos, a una verdadera renovación que marcó un antes y un después en el panorama audiovisual.

## EL TRABAJO DE LOS CINEASTAS ARAGONESES (FUERA DE ARAGÓN) EN EL ÁMBITO PROFESIONAL

En primer lugar, en cuanto al panorama de la producción de cine en el ámbito profesional, cabe lamentar que la situación en la que se encontraba la ciudad de Zaragoza no podía ser más crítica. Así, podemos afirmar que tras el frustrado episodio que supuso Moncayo Films entre 1961 y 1968,[3] la industria cinematográfica había dejado de existir en la capital del Ebro, y en todo Aragón.

Sin embargo, los años ochenta fueron un momento de máxima importancia en las carreras de muchos de los cineastas aragoneses (sobre todo zaragozanos y algún oscense) que fuera de nuestras fronteras estaban llevando a cabo una tarea envidiable.

José Luis Borau, por su parte, desde su productora El Imán, y tras un paréntesis de cinco años tras su anterior película *La sabina* (1979), en 1984 escribió, produjo y dirigió la coproducción hispano-norteamericana *Río abajo,* protagonizada por la peculiar pareja de actores formada por David Carradine y Victoria Abril. Una arriesgada y ambiciosa apuesta que sin embargo no cosechó el éxito que su director hubiera deseado, pero que se vio recompensada en 1986 con *Tata mía*, protagonizada por Carmen Maura, y en

2 Para profundizar en el contexto del cine español de este periodo ver: Riambau, E., «El periodo "socialista"» en., Gubern, R., et al., *Historia del cine español*, Madrid, Cátedra, 2006, pp. 399-454, y Benet, V., *El cine español. Una historia cultural*, Barcelona, Paidós, 2012, pp. 396-400.

3 Perez, P. y Hernandez, J., *Moncayo Films: una aventura de producción cinematográfica*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico-Ayuntamiento de Zaragoza, 1996, y Duce, J. A., *La década de Moncayo Films*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, 1997.

la que se recuperó para la pantalla española a la ya crepuscular, pero siempre espontánea, Imperio Argentina.[4]

En otro orden de cosas, la de 1980 fue una fecha crucial en la evolución de la carrera de Carlos Saura, quien en ese momento estaba ya desterrando de su práctica fílmica esa «primera vía» del cine español, marcada por su talante metafórico e intelectual, característico de sus películas de los años setenta y de la época de la Transición, siempre a las órdenes del productor Elías Querejeta. Y ello para ir retornando hacia los postulados del realismo social, con *Deprisa, deprisa*, con la que ganó el Oso de Oro en el Festival de Berlín de ese año (a vueltas de nuevo con los temas del desarraigo juvenil con los que Saura inaugurara su carrera cinematográfica en el, ya lejano por entonces, año de 1958), para enseguida internarse en la que sería su nueva inquietud por el cine musical, de la mano del productor Emiliano Piedra, combinando a veces ficción y documental, con la trilogía interpretada por Antonio Gades, formada por *Bodas de sangre* (1981), *Carmen* (1983) y *El amor brujo* (1986). Mientras tanto, haciendo gala de su eclecticismo habitual en las últimas décadas, Saura empezó a combinar su cine musical con la última película rodada para Elías Querejeta, *Las dulces horas* (1982), explorando otras opciones, entre las que destacan sus primeras experiencias latinoamericanas en *Antonieta* (1982) y, sobre todo, la superproducción *El dorado* (1988), con la que además se internó en el cine histórico, tendencia que se prolongó en la apasionante reseña metafórico-biográfica sobre San Juan de la Cruz que constituye *La noche oscura* (1989) y su nueva revisión sobre la Guerra Civil española que supuso *¡Ay, Carmela!* (1990).[5]

Otro zaragozano de nacimiento, José María Forqué, verdadero camaleón cinematográfico y magnífico artesano de la pantalla, tras rodar en los años setenta un cine alimenticio marcado por la presencia del cine de «sugerencia» sexual, en la década que nos ocupa cambió de registro hacia un género de plena actualidad y auge en ese momento que fue el de las series para televisión. Dentro del mismo, fue muy habitual por un lado la adaptación de obras literarias célebres (*Fortunata y Jacinta*, 1980, o *La barraca*, 1986, fueron dos de las más exitosas) y por otro lado los recorridos biográficos acerca de

4 Sobre este autor consultar Heredero, C. F., *José Luis Borau. Teoría y prácticas de un cineasta*, Madrid, Filmoteca Española, 1990; Sanchez Vidal, A., *Borau*, Zaragoza, CAI, 1990 y Sanchez Salas, B., *José Luis Borau. La vida no da para más*, Madrid, Pigmalión Ediciones, 2012.

5 En cuanto a esta etapa de la filmografía de Saura, puede verse: Sanchez Vidal, A., *El cine de Carlos Saura*, Zaragoza, CAI, 1988; Sanchez Millan, A., *Carlos Saura*, Huesca, Diputación Provincial de Huesca, 1991 y Lefere, R. (ed.), *Carlos Saura, una trayectoria ejemplar*, Madrid, Visor Libros, 2011.

personajes célebres de nuestro pasado.[6] Pues bien, en este último ámbito, y concretamente sobre personajes de origen aragonés,[7] es en el que se internó Forqué, realizando series entre las que destacan sin duda las magníficas *Ramón y Cajal* (1982) y *Miguel Servet, la sangre y la ceniza* (1989), para TVE.

Precisamente en este campo televisivo (alternándolo a veces con otros trabajos puramente fílmicos) no puede dejar de citarse otro numeroso grupo de autores aragoneses[8] que trabajaron en los ochenta, como Alfredo Castellón, que hizo para TVE varios *Estudio 1*, y el largometraje *Las gallinas de Cervantes* (1988), o José Antonio Páramo, quien en estos años trabajó en series como *La máscara negra* (1982) o el film *El rey y la reina* (1986).

Además de todos ellos habría que destacar al oscense Antonio Artero (*Trágala perro*, 1981); al zaragozano Alejo Lorén (en el ámbito del cortometraje rodó en 1980 la serie *Historia de Aragón* en cinco capítulos y, adentrándose en el formato del video, las cintas *¡Plata, Plata, Plata!* sobre el «tubo» zaragozano y el famoso café cantante, o *Zaragoza, casco viejo*, 1980, *¡Caray con la viejecita!*, 1981, *Caspe, de sol a sol* y *Caspe, mar de Aragón*, 1988); o al turolense José Miguel Iranzo quien recaló en el mundo del cine en 1985 con el cortometraje *Mayumea*, codirigido con Víctor Lope, primer título de la firma turolense Estela Producciones de Imagen, que se dedicó a los más diferentes géneros, estilos y soportes (documental, publicidad, películas institucionales e

6 Sobre este panorama son imprescindibles las obras de Manuel Palacio. Ver: Palacio, M. (ed.), *El cine y la transición política en España (1975-1982)*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2011; Palacio, M., *La televisión durante la Transición española*, Madrid, Cátedra, 2012 y Palacio, M. (ed.), *Las imágenes del cambio. Medios audiovisuales en las transiciones a la democracia*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2013, entre otras.

7 No olvidemos también que estamos en la gran época de la presencia de Goya en la TV española. Ver: Lazaro Sebastian, F. J. y Sanz Ferreruela, F., *Goya en el audiovisual. Aproximación a sus constantes narrativas y estéticas en el ámbito cinematográfico y televisivo*, Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza, 2017, pp. 122-128 y 194-205.

8 Aunque publicados en los años setenta, para el panorama de los cineastas aragoneses son imprescindibles las obras de Manuel Rotellar dedicadas a este ámbito. Ver: Rotellar, M., *Cine aragonés*, Zaragoza, Cineclub Saracosta, 1970; Rotellar, M., *Aragoneses en el cine español. II jornadas Culturales*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, 1971; Rotellar, M., *Aragoneses en el cine III*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza y Cine Club Saracosta, 1972; Rotellar, M., *Aragón en el Cine. IV Jornadas Culturales*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, 1973 y Rotellar, M., *Aragoneses en el cine*, I Ciclo de Autores Aragoneses organizado por el cineclub de la Sociedad Mercantil y Artesana, VII Semana Cultural, Barbastro, 1974. Ver asimismo: Perez, P. y Hernandez, J., *Directores aragoneses en el cine español: de los pioneros a la vanguardia*, Teruel, Semana Internacional de Cine 1991; Perez, P. y Hernandez, J., *Diccionario de aragoneses en el cine y el video (1896-1994)*, Zaragoza, Mira Editores, 1994; Sanchez Vidal, A., *Realizadores aragoneses*, Zaragoza, Caja de Ahorros de la Inmaculada de Aragón (CAI), 1999; Alarcon, L. A. (coord.), *Actas de las II Jornadas sobre Historia del Cine en Zaragoza: Directores zaragozanos*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza, 2005.

industriales, tanto en cine como en vídeo) para configurar una de las filmografías más sólidas del audiovisual aragonés. Su trayectoria prosiguió con varios trabajos en Súper-8 y el mediometraje *Ruido de alas* (1986), antes de convertirse en realizador de la televisión por cable turolense Canal 1 y director de programas documentales institucionales y privados.[9]

Más allá de estos y algunos otros cineastas de origen aragonés que trabajaron en la década de los ochenta, cabe señalar la presencia de algunas otras personalidades que, sin ser realizadores, trabajaron en la industria fílmica por aquellos años. Uno de ellos, fue el prolífico actor Fernando Sancho, que todavía entonces se prodigaba por el cine español en títulos como las últimas películas del ya recalcitrante Rafael Gil (*Las autonosuyas*, 1983), o en otras cintas como *Invierno en Marbella* (José Luis Madrid, 1983) *1919, crónica del alba* (Antonio J. Betancor, 1983), *La vaquilla* (Luis García Berlanga, 1985) o en las series de TVE *Ramón y Cajal* o *La huella de un crimen*; asimismo puede citarse el caso de Raúl Artigot quien, como director de fotografía, en sus últimos trabajos participó en películas destacadas de estos años como *La plaza del diamante* (Francesc Betriú, 1982), *Juana la loca...de vez en cuando* (José Ramón Larraz, 1983) y *Requiem por un campesino español* (Francesc Betriú, 1985); y otro ejemplo muy destacado fue sin duda el prolijo trabajo de Antón García Abril en el ámbito de la composición de bandas sonoras de series de TV y de películas, entre las que, en estas fechas, sin duda destacó la de *Los santos inocentes* (Mario Camus, 1984).

Un panorama este que certifica en definitiva cómo, a la altura de los años ochenta, nuestra región seguía siendo cuna de destacados miembros del panorama audiovisual español, tanto cuantitativa, como cualitativamente.

## LA PRESENCIA DEL CINE *AMATEUR* Y EL MOVIMIENTO CINECLUBÍSTICO: RENOVACIÓN GENERACIONAL Y NUEVOS FORMATOS

Más allá del trabajo de estos cineastas aragoneses fuera de Aragón, la debilidad de la producción cinematográfica profesional radicada en nuestro suelo, se vio en parte contrastada por la fortaleza que todavía mantenía el cine *amateur* y por otro fenómeno crucial para entender este panorama que fue el

9 http://www.enciclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=7192&tipo_busqueda=1&nombre=iranzo&categoria_id=&subcategoria_id=&conImagenes= (fecha de consulta: 10-VIII-2019).

desarrollo del video como formato básico, que tuvo lugar sobre todo en Zaragoza en aquellos años ochenta.[10]

Bien es cierto que en esta década fallecieron tempranamente dos de los grandes adalides del panorama cultural zaragozano, y en especial del cine *amateur*, que fueron Manuel Rotellar (1984) y José Luis Pomarón (1987), dejando huérfano este ámbito, en un momento en el que estaba teniendo lugar la incorporación de una nueva generación de cineastas aficionados, responsables de una ingente cantidad de títulos, de un alto nivel de calidad en muchos casos, todos ellos realizados al margen de la producción industrial y profesional.

En ese sentido, ya desde los últimos años setenta se venía viviendo una época de gran esplendor para el cine *amateur* y aficionado aragonés, tanto en Zaragoza, como en Huesca y Teruel, heredero aún de las «glorias» que este formato había cosechado (apenas igualado a nivel nacional ni siquiera por la actividad de las grandes capitales como Madrid y Barcelona) en las décadas precedentes de los cuarenta, cincuenta y sesenta. No olvidemos que a esas alturas, todavía se mantenía vivo el Festival de Cine Amateur e Independiente de Zaragoza,[11] mientras el movimiento cineclubista (germen indudable del cine aficionado en esta capital) luchaba por mantener su vigencia. Así, el Cineclub Saracosta, del Club Cine Mundo (heredero del gran Cineclub de Zaragoza, cabeza de todo este movimiento desde 1945) permanecía activo hasta 1977, viviendo sus últimos momentos de esplendor, organismo que ya desde 1978 fue sustituido por el Cineclub Gandaya, capitaneado por Alberto Sánchez Millán, y que mantendría una actividad cultural modélica en Zaragoza a lo largo de toda la década de los ochenta y hasta principios de la siguiente.

En el ámbito de la producción de cine independiente,[12] casi siempre en formato de 8 mm., podemos citar en los años ochenta a personalidades como Pedro Aguaviva (destaca su homenaje al ferrocarril en el documental *Raíles de*

10 Para este capítulo ver los trabajos de Francisco Javier Lázaro Sebastián y entre ellos: Lazaro Sebastian, F. J., «Panorámica en torno al cine *amateur* en Aragón: desde sus orígenes hasta los años ochenta», en Ruiz Rojo, J. A. (coord.), *En torno al cine aficionado. Actas del Encuentro de Historiadores*, Guadalajara, Diputación Provincial de Guadalajara, Servicio de Cultura y Centro de la Fotografía y de la Imagen Histórica de Guadalajara, 2002, pp. 161-188.

11 Sobre este tema ver: Alarcon Sierra, L. A., «El Festival de cine amateur de Zaragoza (1962-1976): una aproximación», en Ruiz Rojo, J. A. (coord.), *Actas del III Encuentro de Historiadores. Terceras Jornadas de Cine de Guadalajara*, Guadalajara, Diputación Provincial de Guadalajara Centro de la Fotografía y la Imagen Histórica de Guadalajara, 2005, pp. 135-159.

12 Para este capítulo es fundamental Sanchez Millan, A., *Cine amateur e independiente en Aragón*, Zaragoza, Cineclub Gandaya, reeditado por la Institución Fernando el Católico, 2019.

*acero*, 1980, y su incursión en la ficción a partir de *Hacia el final del viaje*, 1981); Julio Alvar y sus documentales etnográficos como *Dances de Santa Orosia (Yebra de Basa)*, 1981, *Semana Santa (Monreal del Campo)*, 1982, o *La morisma (Aínsa)*, 1983, entre multitud de títulos rodados en España y Latinoamérica; algunos trabajos del gran fotógrafo Pedro Avellaned, el menos conocido Juan Burillo, autor de apuestas arriesgadas e interesantes como *Color de atardecer* (1980) y *Queridas costureras* (1981); Santiago Chóliz, realizador tanto de documentales como de ficción, del que por estos años tuvieron repercusión títulos como *Frontera* (1980), *La leyenda de Flanagan* (1981) y *Otra vez primavera* (1982); los interesantes ejercicios plásticos del pintor Eduardo Laborda (*El regreso*, 1984, *Márgenes*, 1984, *Vino en carne mortal a Zaragoza*, 1985); y por supuesto los hermanos Sánchez Millán, muy activos en los sesenta y setenta, y que en los ochenta aún ruedan algunos documentales como *Aragón nuestro* (1981).

Y más allá de los autores individuales, desde finales de los setenta y a lo largo de los ochenta se formaron toda una serie de grupos de «cineístas» a los que unió una vocación de trabajo en común, entre los que conviene resaltar el Grupo Andanzas, originado en el seno de la Real Sociedad Fotográfica de Zaragoza en 1980, fundado por Juan Carlos del Río y Armando Serrano, que rodaron *Andanzas* (1980), *Homenaje* (1982), *Luz de atardecer* (1983) o *Ritual de Pazuzú* (1985).

También en 1980 surgió en Zaragoza el grupo Cineceta, de donde salieron, entre otras muchas cintas, *Martes 17 a las 9 y media* (1981), *Color de luz* (1985) o *Su último suspiro* (1985), a cargo de diversos autores entre los que destacaron José Antonio Vizárraga o Juan Isidro Gotor.

En 1977 comenzó su andadura Chiribito Films, formado por Carlos Pomarón, Juan José Lombarte, Joaquín Maicas y Jesús R. Ferrer, responsables de títulos como *Pirenaica* (1980), *Pabostría* (1981), *Logaritmo* (1981) o *Asimetría* (1982).

Finalmente, también los miembros de la Tertulia Cinematográfica Aragonesa rodaron algunas obras como *Susurros* (1981), *El botero* (1982), *Muerte en Calanda* (1983) o *La contradanza de Cetina* (1984), llevados a cabo por personalidades de la talla de José Luis Pomarón, Santiago Choliz o Alberto Sánchez.

Por aquella época, incluso algunos organismos educativos como el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Zaragoza, produjeron, sin ningún afán comercial más allá de su uso como herramienta

pedagógica, una amplia serie de cortometrajes didácticos, de muy diversa índole, auspiciados por el profesor Agustín Ubieto con el título de *Comprender Aragón*.

Y en Teruel se crearon por aquellos años otros dos destacados grupos de cineastas aficionados: La estética moderna PC, fundado en 1980 gracias a J. Félix Serna y Ángel Gonzalvo, autores, entre otros, de cortometrajes como *¿Qué es lo que más quieren las mujeres?* (1981), *El fotograma* (1982) o *Chupe como en América, chupe a la americana* (1984); y San-Gría filmes, que apareció en 1981 y que rodaron obras como *Que Dios nos pille confesaos* (1981), *Co-chinada* (1982), *Por el imperio* (1983), *Casualidad* o *El concurso* (1984). Similar a la citada actividad del ICE, en la capital bajoaragonesa se creó el grupo de cine del Seminario de Arqueología y Etnología Turolense, que también realizaron documentales pedagógicos a partir de 1980.

Capítulo aparte requiere en esta época el extraordinario desarrollo del documental etnográfico, del que ya hemos visto algunos ejemplos, rodado todavía en cine al principio, pero poco a poco cada vez más frecuentemente en vídeo. En este punto es indispensable el trabajo de Eugenio Monesma, quien precisamente en los años ochenta dio comienzo a su extensa producción documental (a caballo entre su naturaleza original *amateur* y más tarde su vocación directamente profesional), consagrada a dar a conocer la riqueza etnográfica, histórica y artística aragonesa, a través de sus reportajes sobre multitud de personajes históricos y sobre todo municipios aragoneses, así como sobre las costumbres, oficios perdidos, folclore, indumentaria, y manifestaciones populares, artísticas y, en general, culturales de Aragón.

## EL ÁMBITO DE LA EXHIBICIÓN

En otro orden de cosas, y ya en el ámbito de la exhibición, no puede dejar de señalarse que, como acertadamente señaló hace ya muchos años Agustín Sánchez Vidal, la década de los ochenta fue, en este terreno, la de la *gran crisis*,[13] marcada por el masivo cierre de salas de cine. Sólo en el caso de Zaragoza, tal y como señala Amparo Martínez,[14] entre 1979 y 1985 cerraron en la ciudad dieciséis salas de cine, desapareciendo por completo los cines de barrio, aunque desde el punto de vista cuantitativo esta merma se vio

13 Sanchez Vidal, A., *El siglo de la luz. Aproximaciones a una cartelera II. De Gilda a La red (1947-1996)*, Zaragoza, CAI, 1997, p. 13.

14 Martinez Herranz, A., *Los cines en Zaragoza. 1939-1975*, Zaragoza, Elazar Ediciones, 2005, pp. 359-360.

contrapuesta por la apertura de las multisalas de cine asociadas a los centros comerciales, a la par que fueron cobrando fuerza los primeros festivales de cine aragoneses, fundamentalmente el de Huesca, que había comenzado su andadura ya en 1973.

A pesar de todo, como recuerda Sánchez Vidal, en el momento de la aparición de *Neuróptica* los mayores éxitos que pudieron ver los espectadores en las salas zaragozanas fueron las ya míticas *E.T., el extraterrestre* (Steven Spielberg), *Blade Runner* (Ridley Scott), *Gandhi* (Richard Attenborough), *Oficial y caballero* (Taylor Hackford) o *Tootsie* (Sydney Pollack), mientras los buenos cinéfilos lloraban la muerte de Luis Buñuel.[15]

De cualquier forma, y aunque las salas comerciales cerraban por doquier, hay que señalar que el ámbito de la exhibición en Zaragoza siguió ofreciendo múltiples posibilidades al espectador inquieto. En primer lugar gracias a la actividad de los cineclubs, a los que ya hemos hecho referencia, y que hasta mediados de la década vivieron aún sus últimos momentos de esplendor. No olvidemos que además de los institucionales, muchos colegios mayores, residencias universitarias y hasta centros parroquiales, mantuvieron abiertos en los ochenta más de una docena de cineclubs privados. De entre todos ellos destacó desde luego el Gandaya, a cuya cabeza estuvo siempre su director, Alberto Sánchez Millán, cinéfilo y cineclubista desde su infancia, fotógrafo y cineasta *amateur* junto con su hermano Julio, e inquieto activista cultural. Entre las programaciones más interesantes del Gandaya en esos años, hay que resaltar el homenaje a Segundo de Chomón, que contó con una mesa redonda en torno a su figura, y el ciclo dedicado a los cineístas *amateur* aragoneses, con sesiones monográficas sobre Pedro Avellaned, Juan Burillo, el Grupo Eisenstein (compuesto por José Luis Rodríguez Puértolas, Mariano Baselga, Fernando Gracia, Fernando Alonso, Pedro Marqueta, Alberto Sánchez y Emiliano Puértolas, entre otros), Fernando Manrique, Manuel Labordeta, Luis Pedro Pellegero, José Luis Pomarón, Alberto y Julio Sánchez Millán, Miguel Vidal Cantos, José María Sesé Marzo, etc. De cada sesión se editaba un boletín informativo, heredero de los boletines del cineclub de Zaragoza y el Saracosta, referencias bibliográficas todas ellas fundamentales, a la par que poco estudiadas, sobre muchos temas como el cine *amateur* aragonés.

Y en ese mismo ámbito cabe señalar que a comienzos de los años setenta, y disgregándose de la catalana-balear, se creó la vocalía aragonesa

15 Sanchez Vidal, A., *op. cit.*, pp. 330-333.

de la Federación Española de Cine Clubs, luego llamada Confederación de Cine Clubs del Estado Español. A partir de 1985 pasó a denominarse Federación Aragonesa de Cine Clubs, y su principal cometido fue facilitar la programación de los diferentes organismos asociados de la comunidad y, muy especialmente, llevar a cabo las Campañas de Promoción Cinematográfica en el ámbito rural.[16]

Por otro lado, y ofreciendo nuevas posibilidades para los aficionados y estudiosos del cine en Zaragoza, conviene recordar que, precisamente cuando *Neuróptica* inicia su andadura, hacía poco tiempo que funcionaba la Filmoteca de Zaragoza, con Manuel Rotellar a la cabeza. Un organismo de gestión municipal -a diferencia de la mayoría de las filmotecas españolas que dependen de los gobiernos autonómicos- que, desde 1981 y hasta la actualidad, viene desarrollando su tarea, por un lado en el terreno de la exhibición, organización de ciclos, conferencias, publicaciones y exposiciones, y por otro en los campos de la investigación, conservación y difusión del patrimonio, fundamentalmente cinematográfico, de nuestra región.

De igual modo en esos años se celebraron las populares Muestras de cine de estreno, organizadas de nuevo por Manuel Rotellar para el Ayuntamiento de Zaragoza, desde la primavera de 1981. La primera Semana, y también las dos que le siguieron (1982 y 1983) se celebraron en el Cine Palafox, con mucho éxito de público. El programa se componía de películas inéditas en Zaragoza, como *La ciudad de las mujeres* (Federico Fellini, 1979), *Vestida para matar* (Brian de Palma, 1980), *Gary Cooper que estás en los cielos* (Pilar Miró, 1980), *Basket Music* (Gilbert Moses, 1980), *Madame Petit* (Christian Gion, 1980) y *Kagemusha, la sombra del guerrero* (Akira Kurosawa, 1980). Además, en el marco de esas jornadas se proyectó en el Centro Pignatelli un ciclo de cine alemán, tanto clásico como moderno, con cintas como *Tartufo o el hipócrita* (F. W. Murnau, 1925), *La escalera de servicio* (Leopold Jessner, 1921), *Las aventuras del Príncipe Achmed* (Lotte Reiniger, 1926), *El vaso de agua* (Helmut Kautner, 1960), *La estirpe de Odin* (Rolf Thiele, 1964) o *¿Por qué le da el ataque de locura al señor R?* (Rainer Werner Fassbinder, 1969).

16 http://www.enciclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=13407&tipo_busqueda=1&nombre=cine%20aragon&categoria_id=&subcategoria_id=&conImagenes=, (fecha de consulta: 10-VIII-2019).

La segunda Muestra, en 1982, se celebró con igual éxito popular que la inicial. En el amplio vestíbulo del Cine Palafox fue instalada una exposición de carteles de películas polacas (el año anterior hubo una exitosa muestra de prospectos de cine) y algunas de las películas exhibidas fueron *La mujer de al lado* (François Truffaut, 1971), *To er mundo e güeno* (Manuel Summers, 1982), *Rayos X* (Boaz Davidson, 1981), *Faraón* (Jerzy Kawalerowicz, 1966), *Un viaje alucinante al fondo de la mente* (Ken Russell, 1980) y *Ordinaria locura* (Marco Ferreri, 1981). Asimismo se desarrolló una retrospectiva sobre cine francés, en el Centro Pignatelli, en homenaje a Jacques Tati y Robert Bresson, con sus películas más importantes.

La tercera Muestra de Cine de Estreno se celebró en 1983, con las películas: *Los unos y los otros* (Claude Lelouch, 1981), *El reto del Samurái* (John Frankenheimer, 1982), *Y del seguro... líbranos, Señor!* (Antonio del Real, 1983), *Hablamos esta noche* (Pilar Miró, 1982), *Sangre y Arena* (Rouben Mamoulian, 1941) y *El Curso de 1984* (Mark Lester, 1982). La sección cultural tuvo en esta edición singular importancia, pues se le rendió un homenaje a Antón García Abril. Las sesiones se celebraron en el Colegio Mayor Virgen del Carmen, se contó con la asistencia del maestro y se proyectaron cuatro películas cuya banda sonora fue compuesta por el músico turolense: *El rostro del asesino* (Pedro Lazaga, 1965), *El crimen de Cuenca* (Pilar Miró, 1979), *Los días del pasado* (Mario Camus, 1977) y *El perro* (Antonio Isasi, 1976). Finalmente cabe señalar que se publicó una monografía sobre Antón García Abril y, al igual que en pasadas ediciones, se organizó en el vestíbulo del Cine Palafox una exposición, en esta ocasión, de bibliografía cinematográfica, en cinco grandes vitrinas, con más de un centenar de libros, clasificados por géneros, cinematografías nacionales, mitos y grandes productoras.

Del mismo modo debe recordarse la celebración, por aquellas fechas, de la Semana de Cine Español, organizada por el Aula de Cine (en marcha desde 1978) de la Universidad de Zaragoza, con motivo de la conmemoración del IV centenario de esta institución. Del 21 al 26 de marzo de 1983 se celebraron en el salón de actos del ICE seis sesiones cuyo contenido se estableció así: «De la postguerra a los años sesenta», con la proyección de *El Clavo* (Rafael Gil, 1944), y un debate en mesa redonda en el que intervinieron Rafael Gil, Alfredo Mayo y Manuel Rotellar; «Años sesenta: La Escuela de Cine»; «Años sesenta: La Escuela de Barcelona», proyectándose filmes de José María Nunes, con asistencia del propio realizador y de José María Forn y Román Gubern; «Los años setenta: Los nuevos realizadores»; «Cine maldito, ¡Maldito cine!», con la película *Kargus* (J. Miñón, 1981); y como acto de

clausura, una selección de cortometrajes con la presencia de diversos realizadores y actores.[17]

## EPÍLOGO: ARAGÓN TIERRA DE CINE

No cabe duda de que Aragón ha vivido siempre un particular idilio con el cine que ha adoptado otras muy diversas manifestaciones. En primer lugar como escenario de rodaje, pues no en vano han sido muchos los directores de cine, tanto españoles como extranjeros, que se han sentido atraídos por la belleza, diversidad y capacidad evocadora de los pueblos y paisajes aragoneses, y han rodado aquí sus películas desde los inicios del cine hasta nuestros días. No olvidemos que, solamente en los años ochenta se filmaron en nuestro territorio obras tan representativas (algunas ya citadas) y tan dispares como *La vaquilla* (Luis García Berlanga, 1985), *Tata mía* (José Luis Borau, 1986) o *Tierra y libertad* (Ken Loach, 1987), por citar algunas.[18]

Y si, evidentemente, los rodajes de cine de ficción en Aragón contaron con personalidades tan destacadas como las que hemos citado, hay que recordar también que en los ochenta, recalaron por nuestra región algunos de los últimos representantes de un formato, tan importante como poco conocido, como fue el cortometraje documental, de amplia presencia en el panorama fílmico español entre los años cuarenta y setenta y ya algo más minoritario en la década que nos ocupa. Sin embargo, cineastas como César Fernández Ardavín, desde su productora Aro Films, produjo en los años ochenta varias cintas dedicadas a Aragón y a los aragoneses ilustres, particularmente a Goya. Así pueden citarse *La mujer de Goya* (1975), *Un lugar llamado Alquézar* (1980), *Los caprichos de Goya* (1980), *Un lugar llamado Daroca* (1982) y *Un lugar llamado Albarracín* (1982).

De igual modo deben señalarse algunos otros fenómenos que vinculan Aragón con el ámbito cinematográfico en esta década, como por ejemplo la proliferación de biografías fílmico-televisivas sobre personajes aragoneses, a las que ya hemos aludido, o también la adaptación al cine de algunas obras literarias de autores aragoneses, como Ramón J. Sender, entre

17 http://www.enciclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=13407&tipo_busqueda=1&nombre=cine%20aragon&categoria_id=&subcategoria_id=&conImagenes=, (fecha de consulta: 10-VIII-2019).

18 Sobre este punto pueden consultarse: Sanz Ferreruela, F., «De paisajes y baturros. La imagen de Aragón y los aragoneses en el audiovisual español», *Archivo de Filología Aragonesa*, vol. 69, Zaragoza, Institución Fernando El Católico, 2013, pp. 141-167, y el documental *Aragón rodado* (Vicky Calavia, 2014).

las que destaca el *Réquiem por un campesino español* vertido a la pantalla por Frances Betriu en 1985.

Por último es de justicia reseñar que en los años ochenta estaba empezando a afianzarse la historiografía del cine en Aragón de la mano del profesor Agustín Sánchez Vidal, quien a lo largo de la década fue asentando las bases historiográficas, y muchas líneas de investigación, que todavía permanecen activas hoy en el seno de la Universidad de Zaragoza, a través de los, ya en ese momento y todavía hoy, indispensables estudios monográficos sobre los cineastas aragoneses, y de forma muy especial, sobre el universal Buñuel.[19]

19 En especial SANCHEZ VIDAL, A., *Obra literaria. Luis Buñuel*, Zaragoza, Heraldo de Aragón, 1982 y SANCHEZ VIDAL, A., *Luis Buñuel: obra cinematográfica*, Madrid, Ediciones JC, 1984.

# 3. Monográfico «El cómic español en la encrucijada: del tardofranquismo al desencanto»

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 1, ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2019**

Viñeta de Carlos Giménez incluida en la trilogía *España Una, España Grande, España Libre.*

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

# *Madriz*, une revue expérimentale post-movida

## *Madriz*, una revista experimental post-movida

Jean-Charles Andrieu de Levis [1]

**Résumé:** Après la mort du général Franco en 1975, l'Espagne connait une période d'effervescence artistique sans précédent nommée la *Movida Madrileña*. Si le centre de cette émancipation culturelle (qui affecte aussi bien la musique, le cinéma et les arts graphiques) se situe à Madrid, c'est à Barcelone que la bande dessinée s'inscrira dans cet élan libéral à travers la revue *El Víbora*, au sein de laquelle s'exprime avec le plus de force l'excès caractéristique de la Movida. Pour concurrencer cette centralisation culturelle, le maire de la transition démocratique de Madrid, Tierno Galván, finance un magazine dont la direction éditoriale est confiée à l'historien et scénariste Felipe H. Cava. *Madriz* est née en janvier 1984 et paraît chaque mois jusqu'en février 1987. La richesse de cette revue portée sur l'expérimentation annonce les bouleversements esthétiques de la bande dessinée contemporaine.

**Mot-clés:** expérimental, poétique, style, abstrait, surréalisme, modernité.

**Resumen:** Después de la muerte del general Franco en 1975, España experimentó un periodo de efervescencia artística sin precedentes conocido como la *Movida Madrileña*. Si el centro de esta emancipación cultural (que afectaba a la música, el cine y las artes gráficas) estaba en Madrid, fue en Barcelona donde el cómic formó parte de este impulso liberal a través de la revista *El Víbora*, dentro del cual se expresa con la mayor fuerza el exceso característico de la *Movida*. Para competir con esta centralización cultural, el alcalde de la transición democrática de Madrid, Tierno Galván, financió una revista cuya dirección editorial estuvo a cargo del historiador y guionista Felipe H. Cava. *Madriz* nació en enero de 1984 y apareció todos los meses hasta febrero de 1987. La riqueza de esta revista centrada en la experimentación anunció los trastornos estéticos de los cómics contemporáneos.

**Palabras clave:** experimental, poético, estilo, abstracto, surrealismo, modernidad.

1 PhD, Laboratory STIH «Sens, Texte, Informatique et Histoire», EA 4509, Université La Sorbonne-Paris IV.

La mort du général Franco survenue le 20 novembre 1975 marque le début d'une période d'effervescence artistique sans précédent en Espagne. La *Movida* affecte tous les champs de la création et se caractérise par une liberté totale, un dépassement sans réserve des tabous instaurés par la dictature. Reflet d'une société en pleine transition démocratique et en quête d'identité, l'art se conçoit comme un exutoire des nombreuses années de répressions violentes. Dans le champ de la bande dessinée, le magazine *El Víbora* atteint une très grande popularité et sera tiré jusqu'à 80 000 exemplaires. Mais cette énergie révolutionnaire ne saurait durer éternellement et s'essouffle dès le début des années 80. Les artistes n'échappent pas à la logique de réappropriation commerciale qui s'empare de tout succès populaire. L'heure est ainsi à la récupération politique, à une certaine institutionnalisation qui, pour beaucoup, marque le début de l'étranglement de la *Movida*: «Dix ans plus tard, l'enthousiasme initial a laissé place à un essoufflement général, une sorte de dépression collective».[2] C'est au contraire dans cette ère d'agonie[3] que prend pied l'expérience formelle la plus aboutie en matière de bande dessinée, dont l'empreinte reste toujours perceptible sur la création contemporaine.[4] La revue *Madriz*, si elle ne fut pas un grand succès populaire, incarne un espace dédié à l'expérimentation qui permet à de nombreux dessinateurs de développer une approche picturale de l'image. Ceux-ci adoptent des styles graphiques variés et explorent la richesse de ce déploiement plastique. La représentation vibre désormais d'une puissance visuelle qui déborde la simple dénotation et entraine le récit vers des cheminements poétiques. À travers les nombreuses planches audacieuses et sensibles publiées dans *Madriz*, les auteurs interrogent la bande dessinée jusque dans son ontologie figurative et narrative.

## UNE REVUE INDÉPENDANTE ÉDITÉE PAR LE CONSEIL DE LA JEUNESSE DE MADRID

À la fin des années 70, si Madrid symbolise le point d'émergence et de développement de la *Movida* en matière de création musicale, Barcelone conserve le monopole graphique et plus particulièrement de la bande

2 Dumousseau-Lesquer, M., *La movida, au nom du père, des fils, et du Todo Vale*, Marseille, Le mot et le reste, 2012, p. 120.

3 «Quand le premier numéro de la revue sort, en janvier 84, l'agonie de la movida avait déjà commencé», Menendez Muñiz, R., *Entre la ilustracion y la historieta: las obras de LPO y OPS en la revista «Madriz»*, thèse de doctorat, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2002, p. 42. Toutes les traductions sont de notre fait.

4 Andrieu de Levis, J.-Ch., «La *Movida Madrileña*, un foyer de la bande dessinée contemporaine?». *Pas vu pas pris, acte de colloque*, Strasbourg, Zeug, 2017, pp. 106-127.

dessinée: c'est dans cette ville que se trouvent le siège des revues *El Víbora* et *Cairo* ainsi que nombreuses agences d'illustration reconnues comme *Selecciones ilustradas*.[5] Or, en cette période d'instabilité politique, «la culture est devenue un véritable enjeu, et la compétition est vive entre les diverses administrations territoriales, promptes à la transformer en argument de politique d'image».[6] En 1979, Tierno Galván est élu aux premières élections démocratiques d'Espagne pour la mairie de Madrid. Le nouveau maire entend alors délocaliser l'important vivier de dessinateurs à Barcelone et faire de Madrid un nouveau pôle d'expression plastique. Le conseil de la jeunesse de la ville met en place un appel à projets auquel le scénariste et historien Felipe Hernández Cava répond, proposant de créer un journal entièrement consacré à la bande dessinée, «convaincu que la culture des jeunes est de plus en plus de nature visuelle».[7] Le conseil accorde les subventions à la revue,[8] concevant cette publication comme un moyen de concurrencer la capitale catalane: «l'objectif principal serait d'en faire une plate-forme ouverte pour les dessinateurs madrilènes négligés par les éditeurs»,[9] à comprendre par les éditeurs barcelonais qui refusaient de publier des auteurs madrilènes comme El Cubri (collectif d'auteur initié par Felipe H. Cava) ou encore Federico del Barrio, futurs piliers de *Madriz*.[10]

Le premier numéro de *Madriz* voit le jour en janvier 1984, et les suivants paraissent tous les mois jusqu'en février 1987 (soit 33 numéros, auxquels il faut ajouter 3 numéros spéciaux). D'abord tiré à 25 000 exemplaires (dont seuls 15 000 étaient vendus), la revue voit son chiffre d'impression décroitre jusqu'à atteindre 6 000 exemplaires pour le dernier numéro. Elle fut déficitaire[11] tout le temps de sa publication, mais les questions économiques importaient peu au directeur artistique, car les subventions attribuées à la revue ne dépendaient pas d'un objectif de

5 Agence fondée par Josep Toutain dans laquelle Carlos Gimenez fit ces armes et dont il illustrera la vie dans *Les professionnels*, Paris, Fluide Glacial, 2012. Le personnage de Filstrup n'est autre que le double de Toutain.

6 Bessiere, B., *Vingt ans de création espagnole 1975-1995*, Paris, Nathan, 1995, p. 29.

7 Cité par Menendez Muñiz, R., *op. cit.*, p. 51.

8 Ceci explique la présence de cette mention sur toutes les couvertures de la revue, «Concejalía de la Juventud del Ayuntamiento de Madrid», qui se traduit par «Conseil de la Jeunesse de la Ville de Madrid».

9 Cité par Menendez Muñiz, R., *op. cit.*, p. 51.

10 Remesar, A., «Madriz, expérience ou révolution?», *Les Cahiers de la bande* dessinée, 75, 1987, p. 72.

11 Castilla, A., «Desaparece la revista "Madriz", financiada durante tres años por la Concejalía de Juventud», *El País*, 12 février 1987, http://elpais.com/diario/1987/02/12/madrid/540131056_850215.html (consulté: 16-IX-2019).

popularité. Ce financement par des institutions publiques fut vivement critiqué (autant que secrètement envié): en effet, cette dépendance vis-à-vis de la mairie pouvait laisser supposer un contrôle, sinon artistique, du moins politique ou moral de la part de quelques conseillers municipaux. Les fantômes du franquisme restent présents dans tous les esprits. Mais la liberté de la revue face aux instances de l'État a toujours été totale, et cette indépendance fut publiquement affirmée lors de la crise du numéro d'avril 1984. Cette quatrième livraison contient des planches de Ceesepe[12] qui provoquèrent la colère de l'opposition et de nombreuses controverses au sein de la mairie pour ses propos politiques et les caricatures de dictateurs.[13] Mais Tierno Galván, qui ne connaissait pas le contenu de la revue avant que celle-ci ne soit imprimée, renouvela son soutien à la ligne éditoriale de *Madriz*, excluant s'immiscer dans des décisions éditoriales ou avoir un quelconque rôle censeur. L'affaire fut donc close sans que la revue n'ait été inquiétée de son indépendance. *Madriz* bénéficia donc d'une autonomie totale et inédite, autant du point de vue économique que politique, pour bâtir un espace dédié à l'expérimentation.

## UN ESPACE PRIVILÉGIÉ POUR LES EXPÉRIMENTATIONS GRAPHIQUES

### UN RENOUVELLEMENT ESTHÉTIQUE

Felipe H. Cava envisage la revue comme un espace ouvert aux innovations esthétiques et narratives qui interrogent la pratique de la bande dessinée. Il révèle une génération de jeunes auteurs peu ou pas encore publiés, et plus d'une centaine de dessinateurs venant d'horizons différents enrichissent de manière plus ou moins régulière les 33 numéros de *Madriz*. Ayant vécu les bouleversements de la *Movida*, ces derniers introduisent dans leurs planches certains paradigmes artistiques apparus à cette époque avec la distance réflexive que permet la période d'essoufflement dans laquelle nait la revue. Ils ne témoignent plus de l'explosion de la société, mais s'approprient cette énergie pour redynamiser leur art. Leur prise de position n'est plus idéologique ni sociale, mais esthétique. De nombreux auteurs, inexpérimentés à la bande dessinée car rompu à des pratiques artistiques

12 Ceesepe, «Supermarx», *Madriz*, 4, avril 1984, pp. 16-17. Ceesepe est un pilier d'*El Víbora* et dessinateur emblématique de la *Movida*. Il collabora peu avec la revue madrilène bien qu'il en dessina la première couverture.

13 Castilla, A., «"Madriz" seguirá publicándose, pese a la oposición del Grupo Popular», *El País*, Madrid, 23 avril 1984, http://elpais.com/diario/1984/04/23/madrid/451567457_850215.html (consulté: 16-IX-2019).

distinctes (généralement la peinture), attirés par l'originalité, la liberté et la richesse de la revue opèrent des incursions ponctuelles ou durables dans le neuvième art.[14] Des styles radicalement divergent entrent en confrontation et se nourrissement mutuellement. La cohabitation de graphismes hétéroclites confère à *Madriz* sa richesse et sa singularité.

Une inclination certaine à la recherche picturale est mise en avant dès la couverture de la revue: l'illustration est distinctement séparée des textes informatifs qui parasitent d'ordinaire ce genre d'image. La composition, qui peut paraître assez simple voir brute, évite l'agression systématique d'un texte monolithique sur un dessin se renouvelant à chaque numéro et ayant ses dynamiques propres. Les créations mises en avant témoignent d'une attention prononcée pour un travail plastique plus proche de la peinture que de l'illustration de presse ou de la bande dessinée classique. Les couvertures révèlent davantage une volonté de travailler l'image pour son potentiel expressif que de jouer sur son impact sémiotique: émouvoir par la richesse plastique de la représentation plus que par son interprétation. Les dessinateurs ne cherchent jamais à aller dans le sensationnel et délaissent parfois la figuration.[15] Pas une couverture ne se ressemble, autant dans le thème que dans le graphisme, et cette diversité façonne en partie l'identité de la revue qui envisage le syncrétisme esthétique comme une spécificité éditoriale.

## VARIATIONS STYLISTIQUES

Pour la réalisation de leurs planches, les auteurs ont toute latitude artistique, la seule contrainte étant de ne pas dépasser quatre pages ainsi que de ne pas morceler un récit qui s'étendrait sur plusieurs numéros. Cette brièveté engage les auteurs à emprunter de nouvelles voies narratives ou graphiques (bien souvent les deux). La revue devient dès lors un atelier ouvert aux propositions les plus audacieuses, et certains dessinateurs changent même de style pour chaque numéro. Federico Del Barrio, Raùl ou encore

14 «La plupart des artistes qui ont publié dans *Madriz*, Luis Perez Ortiz (LPO), Victor Aparicio, Fernando Vicente, Javier de Juan, Victoria Martos, OPS, Federico del Barrio, Ana Juan, Javier Olivares, Keko, etc., sont engagés simultanément dans d'autres domaines artistiques, ce qui a permis à *Madriz* de fusionner dans ses pages des disciplines hétérogènes». Dopico, P., «Cómics y dibujos de la Movida madrileña», *Tebeosfera*, Sevilla, ACyT, 2013, http://www.tebeosfera.com/obras/documentos/comics_y_dibujos_de_la_movida_madrilena.html (consulté: 16-IX-2019).

15 Nous pensons particulièrement aux couvertures des numéros 10 (novembre 1984), 16 (mai 1985), 17 (juin 1985), 20/21 (septembre/octobre 1985), 24 (février 1986), 28 (juin 1986).

Victoria Martos font de ce renouvellement permanent une profession de foi. Ils s'efforcent de trouver pour chaque récit l'expression graphique la plus percutante, explorant le système de la bande dessinée pour conférer à leur planche une véritable richesse visuelle. Délaissant l'idée de construction d'un style comme signature d'auteur, ils cherchent à trouver la meilleure adéquation entre un récit, son incarnation graphique et sa mise en séquence. Ils utilisent de la peinture à l'huile, de la gouache, du pastel ou des crayons de couleur en explorant ces techniques pour leur richesse plastique et non comme simple outil pour emplir des surfaces de couleurs. Et quand ils manipulent l'encre de chine, ils détournent le dessin d'automatismes moribonds et trouvent de nouvelles formes de représentation. Ces auteurs ne cessent ainsi de se réinventer, se sabordant et renaissant de leurs cendres à chaque numéro. Prenons l'exemple de Victoria Martos. Ses premières planches sont dessinées à la craie blanche sur fond noir et déploient des compositions tableaux[16] (numéro 10, pp. 30-31). Pour son second récit, la dessinatrice adopte un dessin au trait épais, rappelant les illustrations de contes pour enfants, à ceci près que cette épaisseur dote l'image d'une pesanteur plus marquée. Les couleurs sont comme délavées, presque maladives et parcourent des compositions décoratives (numéro 11, pp. 28-29). Elle passe ensuite à un dessin au trait fin en noir et blanc dans une mise en page plus traditionnelle (numéro 12, pp. 14-15). Suivent deux planches avec des cases aux contours épais et ondulants pour un dessin figuratif en noir et blanc que vient perturber un oiseau en couleur (numéro 14, pp. 34-35). La dessinatrice réalise ensuite des planches au graphisme très ornemental, en noir et blanc sur fond gris (numéro 17, pp. 18-19), puis s'essaye à la gravure sur bois saturée de couleurs anxiogènes (numéro 20/21, pp. 36-37). Deux planches aux traits gras, aux couleurs vives et à la composition éclatée se rapprochant des scènes de vitrail viennent ensuite (numéro 23, pp. 6-7), puis l'auteur retrouve la gravure sur bois, en noir et blanc cette fois-ci (numéro 27, pp. 40-43). Elle continue avec cette technique, mais reprend une organisation tabulaire proche de la bande dessinée avec des récitatifs encadrés (numéro 29, pp. 18-21), pour ensuite dessiner deux planches avec des pastels colorés, pour une composition régulière de deux cases muettes par page (numéro 30, pp. 44-47). Elle revient encore à la gravure sur bois pour deux planches illustratives (numéro 31, pp. 20-21). Elle poursuit la gravure,

16 L'analogie entre l'illusion graphique du tableau de classe alliée à un dessin enfantin avec cette forme de mise en page que l'on nomme «tableau» est certainement fortuite, mais n'en reste pas moins intéressante.

pastichant un carnet de voyage en saturant les planches de texte (numéro 32, pp. 16-17) pour finir, dans le dernier numéro, avec encore une fois des planches réalisées à la gravure sur bois pour un dessin expressionniste en noir, gris et blanc, tout en adoptant une composition plus traditionnelle (numéro 33, pp. 72-75).

Victoria Martos change ainsi radicalement de styles pour chacune de ses participations à la revue. Lorsqu'elle préserve une même technique sur plusieurs récits (ici la gravure sur bois), son trait n'en demeure pas moins profondément dissemblable, à l'instar des différents dispositifs énonciatif. La notion de style comme singularité auctoriale est ici contrariée. L'auteur ne désire pas créer un effet de signature en consolidant une graphiation qui lui serait propre, mais investit pleinement la dialectique qui se met en place entre un récit et son expression graphique. Il en va de même pour Bartolomé Segui dont les premières planches dévoilent un trait dynamique rehaussé de couleurs qui vibrent par l'utilisation d'outils variés (numéro 15, pp. 64-66). Ses planches suivantes présentent au contraire un noir et blanc charbonneux qui laisse peu d'espace au blanc de la page et présentent un style de dessin très spontané, voire schématique (numéro 18/19, pp. 14-15). Il s'essaye ensuite à la peinture qui alourdit considérablement son trait dans des cases chargées par des couleurs proches des teintes caractéristiques de l'expressionnisme (numéro 20, pp. 32-35). Gardant ses pinceaux, il passe à l'aquarelle pour un trait ondulé, presque flottant, des couleurs claires et désaturées dans des compositions aux vignettes imbriquées (numéro 28, pp. 36-39). Segui réalisera, dans les années qui suivent, des travaux encore très éloignés des pages publiées dans *Madriz*.[17] Il serait trop long de détailler les variations de Federico Del Barrio, présent presque tous les mois dans les pages de la revue, et qui change lui aussi à chaque numéro. Il est tout de même intéressant de remarquer que, lorsque le dessinateur transgresse l'unité narrative des récits en prolongeant une même histoire sur les trois derniers numéros, *Un Halcon entre las rosas*, il dessine chaque chapitre de manière différente (numéro 30, pp. 22-26; numéro 32, pp. 52-53; numéro 33, pp. 4-7). La mixité graphique peut aussi se jouer au sein d'une même planche, ce qu'Antonio Altarriba nomme le «jeu d'alternance».[18] Au sein d'un même espace, la planche, les

17 Dans *Jalwa*, il emploie un dessin qui simule un style enfantin, et plus récemment, il semble s'être fixé dans un style plus défini pour trois récits scénarisés par Felipe H. Cava et publiés chez Dargaud, *Les serpents aveugles* (2008), *Les racines du chaos* (2011 et 2012) et *Les mais obscures de l'oubli* (2014).

18 Altarriba, A. «Madriz, expérience ou révolution ?», *Les Cahiers de la bande* dessinée, 75, 1987, p. 75.

auteurs mettent en coprésence des styles et techniques hétérogènes qui entrent tension. Raùl s'illustre dans ces oscillations graphiques en introduisant des cases abstraites au sein de planches figuratives (par exemple numéro 10, pp. 24-25 ou encore numéro 20/21, pp. 27-29). Ces espaces d'instabilité se justifient souvent en incarnant plastiquement des confrontations entre rêve et réalité, entre différentes temporalités ou situation géographiques.

La synergie expérimentale de la revue est si prégnante qu'elle contamine la graphiation d'auteurs reconnus qui font une incursion ponctuelle dans ses pages. Ceesepe, pour son fameux récit qui fit scandale, délaisse étrangement son style au trait proche de la gravure et aux perspectives compressées et adopte un dessin bien plus caricatural et inspiré de bandes dessinées américaines (numéro 4, pp. 16-17). De son côté, Max[19] réalise deux planches à la peinture, délaissant l'espace de quelques cases la ligne claire à laquelle il est pourtant attaché (numéro 9, pp. 16-17).

## INTERROGER ET PERTURBER LES DISPOSITIFS ÉNONCIATIFS

Les auteurs ne conçoivent donc pas *Madriz* comme le terrain de constitution d'un style identifiable mais comme un laboratoire de recherche. La bande dessinée n'est plus une simple grille faite de cases et de bulles à investir graphiquement mais un dispositif à éprouver. Nous pouvons observer avec les trois exemples de Victoria Martos, Bartolomé Segui et Federico Del Barrio que les variations graphiques ont été suivies de modifications profondes de la mise en page. Les auteurs remodèlent le multicadre,[20] le distordent, l'éclatent, jouent de la porosité des cadres vignettaux ou de la perméabilité des cases entre elles. Loin des planches baroques qui prolifèrent à la même époque dans *Métal Hurlant,*[21] les auteurs développent une approche sensible de la mise en page.

Avec *La orilla* (numéro 13, pp. 34-35), Federico del Barrio touche à une simplicité essentielle, usant de l'appareil spatiotopique[22] comme moteur d'émotion. En l'espace de deux pages composées chacune de trois cases, l'auteur représente la vie d'une femme. L'énonciation que traduisent les images, sobres voire minimalistes, est soutenue par la narrativité inhérente à

19 Auteur phare d'*El Víbora* connu notamment pour sa série *Peter Pank*.

20 Groensteen, T., *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1999, p. 23.

21 Groensteen, T., *Bande dessinée et narration*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, p. 48.

22 «Espace délimité et compartimenté, au sein duquel des cadres entretiennent des rapports topologiques et dessinent une tonalité organisée», *ibidem*, p. 11.

la forme des cases. Sur la première page, les vignettes horizontales portent le regard vers la droite, vers l'avenir, vers l'espoir, vers les possibles de la vie mais, arrivé à mi-parcours, à la seconde page, les cadres basculent et leur orientation devient verticale. La jeune femme devenue mère s'avance inéluctablement vers le haut de l'image, contre lequel le regard bute. Le simple renversement des axes vignettaux n'a plus pour objectif de renforcer de manière emphatique l'action qui se déroule dans la case (une case verticale pour un personnage qui tombe, une horizontale pour un personnage qui court, *etc*), mais de se faire l'instrument de la poésie qui se joue dans l'image. Ainsi, comme l'analyse Thierry Groensteen, «entre la première et la deuxième planche, le passage de l'horizontalité à la verticalité représente davantage qu'un changement purement plastique du dispositif de mise en page».[23]

Le dessinateur LPO repense aussi intégralement l'utilisation de l'espace de la page. Aux débuts de la revue, il dessine essentiellement des planches de rêves et de promenades urbaines. La double page du numéro 4 (pp. 14-15) intitulée *Balada madriléna de la melancolia feminina* est assez symptomatique de son travail. LPO propose une composition éclatée, sans case, au sein de laquelle les espaces dessinés s'interpénètrent tout en fixant leurs propres limites. Le trait dessine autant qu'il circonscrit. Fantasmes, rêves, contemplations et simples regards se mêlent dans la page comme dans un esprit pris de mélancolie. Les fenêtres de l'immeuble, au centre l'image, se meuvent en motifs du pull-over porté par la femme plongée dans sa lecture sur la page de droite: cette dernière s'adosse donc contre l'immeuble autant que ce dernier l'habite. Pour rédiger sa lettre, elle se repose sur le toit d'une maison comme sur un bureau et la rue se confond avec l'espace blanc de la feuille, noircie de l'écriture manuscrite du personnage. La temporalité et l'espace sont ici éclatés, imprécis et simultanés. L'abandon de la case, et donc d'une organisation spatiale et temporelle, restitue la sensation de floue, d'état de rêve permanent dans lequel nous plonge un sentiment de tristesse douce et vague. LPO propose ainsi une déambulation du regard comme promenade mélancolique du lecteur dans la planche.

Le texte entre aussi comme constituant à part entière de l'image. Il devient un élément graphique esquissé avec autant de soin et d'énergie que les personnages et les décors. Le dessin des lettres entre en relation visuelle

23 Groensteen, T., «Cabotage», *Les Cahiers de la bande* dessinée, 75, Paris, 1987, p. 81. Thierry Groensteen analysera ces planches par deux fois, une première dans son article «Cabotage», *ibidem*, et une seconde dans *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, pp. 46-47.

avec l'image de la case. L'écrit exprime autant que le texte signifie. Il devient motif du dessin et non corps étranger à isoler dans un cadre. Dans le numéro 7/8, Julio Cebrián mêle le texte à l'image (pp. 28-29) sans qu'aucun rapport hiérarchique ne s'installe entre le textuel et l'iconique. Les phrases sont manuscrites, tracées avec un même instrument que les dessins (crayons de couleur) et s'accorde avec les dominantes chromatiques de la planche. Proches de l'illisible, ils sont écrits autant pour enrichir l'image que pour transmettre un énoncé verbal.

## PRÉMICES DE BANDES DESSINÉES ABSTRAITES

Au cours de leurs recherches formelles, certains auteurs s'écartent de la figuration pour entrer dans des expérimentations plastiques qui abolissent la nécessité de représentation, si chère à la bande dessinée.[24] La distorsion du dessin, sous prétexte d'une stylisation à l'extrême, amène la représentation dans les sentiers de l'abstraction. La lecture de l'image (ou plutôt la volonté de rapporter l'image à des formes réelles) devient alors difficile voire impossible, les traits s'éloignant de l'objet signifié jusqu'à perdre toute analogie possible. Dans la page 49 de *Madriz* n° 23, centrale dans le récit de Jaime Serra, les traces graphiques semblent obéir à une logique interne à l'image qui échappe à l'attraction que la figuration peut exercer sur le dessin. Les citations à des peintres (souvent issus de la modernité) participent aussi à cette dynamique d'altération figurative (Federico del Barrio, numéro 23, p. 41; J. Serra, numéro 19, pp. 118-119; Marcel, numéro 13, p. 44). Dans ces pages, la trame narrative reste claire et les déformations du dessin, bien que parfois difficiles à appréhender, ne constituent pas une embûche à la lecture. Si une distance est prise face à la représentation du monde, un lien, certes ténu, persiste encore. Ruben rompt définitivement ce lien ténu et abolit toute forme d'imitation de la réalité. Dans le numéro 23, l'auteur propose cinq planches composées d'images entièrement abstraites (pp. 27-31). Ruben réduit le dessin à sa plus simple expression: des couleurs, des matières et des formes géométriques qui se superposent. De courts textes sont présents dans des récitatifs et les images apparaissent alors comme des interprétations ou traductions graphiques de ces énoncés. Mais la poésie de ces phrases permet au lecteur de recevoir l'impact des compositions sans être trop dirigé par le

24 Sur la bande dessinée abstraite, voir Dozo, B.-O., Rommens, A. et Turnes, P. (dir.), *Abstraction and Comics/Abstraction et Bande Dessinée*, Bruxelles, La Cinquième Couche, 2019.

texte. Ruben explore, à la manière du peintre, l'expressivité du dessin pur, dégagé de tout autre référent pour laisser surgir son essence matérielle.

Raùl, quant à lui, s'affranchit du texte. La double page 44-45 du numéro 25 ne comprend ni dessin figuratif, ni récitatif. Ces deux planches ne représentent donc rien et ne servent pas de socle à un énoncé verbal. Cependant, le titre *El camino*, littéralement «Le chemin», nous amène vers une voie d'interprétation. Ce dernier peut avoir différentes acceptions selon l'angle de réflexion et de lecture. Une lecture qui s'appuierait sur une analyse sémiotique des images traduirait ces huit cases comme la description du parcourt qu'une lettre ou un paquet traverse pour arriver à son destinataire. Le titre peut aussi avoir une résonnance plus réflexive. Et si l'auteur questionnait le lecteur sur le cheminement à suivre dans cette double page de cases abstraites. La circulation du regard de vignette en vignette doit-elle suivre l'ordre de lecture conventionnel ou bien celui des flèches qui pointent les monochromes bleus ? Qu'y a-t-il véritablement à capter dans ces images, à recevoir et déchiffrer ? Finalement l'abstraction abolit-elle tout cheminement narratif et, partant, la notion de lecture ? Raùl interpelle le lecteur qui devra suivre son instinct et se débattre avec cette énigme narrative dont les images sont remplies d'indices qui ne mènent pourtant à aucune solution univoque.

Les pages de *Madriz* se caractérisent donc par un polymorphisme graphique qui cherche à explorer une poétique intrinsèque à la bande dessinée. Les constituants graphiques caractéristique du neuvième art sont altérés, travaillés pour éprouver la sensation ou l'émotion directe qu'impriment leurs qualités plastiques sur la rétine du lecteur. À l'exception de rares exemples, les auteurs cherchent à traduire visuellement un récit dont le lyrisme demande à repenser l'utilisation du médium. Ces expérimentations formelles ne tournent pas sur elles-mêmes, mais s'accordent à un déplacement des ambitions narratives.

## PROFONDEURS NARRATIVES

### DES HISTOIRES IMMOBILES

Sans suivre de directive éditoriale, les auteurs de *Madriz* placent instinctivement leurs récits dans la capitale espagnole. Madrid constitue une unité de lieu qui unit des pages graphiquement hétérogènes. La ville peut se percevoir comme protagoniste de la revue, au sein de laquelle sont explorées différentes facettes. Elle est présente aussi bien à travers des motifs architecturaux qu'à travers son histoire et la modernité qu'elle incarne. De nombreuses illustrations de la ville, croquis ou peintures, viennent ainsi ponctuer la revue. Arranz dessine presque autant de vues de la ville (places touristiques, artères principales, quartiers populaires *etc*) qu'il y a de numéros de *Madriz*. Dans cet espace circonscrit (bien que très vaste), les histoires deviennent immobiles. L'action n'est plus au cœur des intrigues qui convoquent plus volontiers le souvenir et les fantasmes pour exposer le monde intérieur des personnages. Désormais, la réflexion et la sensation sont au cœur des ambitions narratives. Reflet des bouleversements de la société, la bande dessinée passe de l'agitation révolutionnaire (*El Víbora)* à une antithèse réflexive. Nous l'avons vu, les promenades mélancoliques de LPO dans les rues madrilènes contrastent avec l'exubérance de la Barcelone nocturne d'*Anarcoma.*[25] La ville devient le théâtre d'intrigues policières ponctuées de violences et de rebondissement chez Marti (*Taxista*)[26] alors que les fables de Federico del Barrio sont sentimentales et introspectives. D'autres planches s'intéressent simplement au temps qui passe, à l'inéluctable avancée de l'homme vers la fin de sa vie. Que ce soit del Bario avec *La orilla* (comme nous l'avons vu), Raùl avec *Chronique d'une décadence* (numéro 10, pp. 24-25) ou OPS avec *Coup de vent* (numéro 16, p. 38), les auteurs s'attachent à raconter l'ineffable: le temps qui, poursuivant son immuable avancée, imprime sa marque sur les corps. Les histoires s'ancrent dans des espaces quotidiens qui dévoilent l'intime: une chambre, le toit d'un immeuble, une terrasse, ou même une rue sont autant d'assises à des questionnements existentiels ou à de douces rêveries. L'élégance d'un chat déambulant dans la ville ou dans un jardin suffit à engager une impulsion de dessin et de narration (Guzman,

25 Anarcoma est un personnage dessiné par Nazario, travesti, à travers lequel l'auteur dépeint une vie nocturne où la violence se mêle à l'exubérance. Cette bande dessinée publiée dans *El Víbora* est un reflet pertinent de l'énergie de la Movida.

26 *Taxista* est une série dessinée par Marti et publiée dans *El Víbora.*

numéro 7/8, pp. 22-23). La contemplation devient source d'inspiration et véritable sujet à part entière.

## LÂCHETÉ DES LIAISONS INTERICONIQUES

Dans cette aspiration à traduire simplement une atmosphère, une ambiance ou un état d'esprit, les auteurs touchent à un dépouillement narratif qui laisse une grande place à l'image. Guzman dessine pour le numéro 14 deux planches (pp. 32-33) intitulées *Noce*. Le lecteur y découvre des vues du ciel et de la ville accompagnées d'adjectifs qui parcourent l'image; ces adjectifs se rapportent aux nuages qui sont tour à tour froids, solitaires, assombris, pollués, vides, lunaires. Cette utilisation du multicadre rejoint ce que Thierry Groensteen nomme *l'inventaire*, qui est une «juxtaposition d'images prélevées dans un répertoire thématique commun ou empruntées à un référent commun».[27] Reprenant cette utilisation du dispositif spatiotopique, *Das Pastoras* (numéro 21), présente une galerie de portraits sur une double page. Certaines planches de LPO approchent elles aussi de l'inventaire par la juxtaposition de personnages ou d'objets aperçus dans un quartier ou une rue de Madrid.

Chez Julio Cebrián, le lien entre les images n'est pas toujours aussi bien défini. Dans le numéro 32, le dessinateur réalise deux planches intitulées *Bocetos para una intentona*, «Esquisses pour une intention» (pp. 28-29). Aucune thématique ne semble émerger du dialogue qui se joue entre les différentes cases. Les images ne sont liées entre elles qu'à travers un rapport de contiguïté spatiale, l'unité du fond marron sur lequel elles viennent se poser et une similarité stylistique. De plus, aucun texte ne permet d'envisager une amorce de narration. Et pourtant l'auteur engage à travers le titre à percevoir dans ces cases iconiquement hétéroclites une intention créatrice. Le dessein de Cebrián, préservant un état d'ébauche, exhorte le lecteur à déceler l'impulsion initiale. Toutes les cases sont maculées et pourtant l'auteur annonce une énigme narrative dont il exhibe l'aporie. Cet aspect lacunaire confère à ces planches leur poésie. Les cases n'entretiennent pas de rapport d'évidence, mais l'auteur invite le lecteur à percevoir un dialogue, une musique, une émotion qui unit ces images: l'engendrement d'une lecture se substituerait à l'intention primitive du dessinateur. Cebrián adopte ainsi la lâcheté des liens intericoniques comme ouverture poétique. Dans le

27 Groensteen, T., «La narration comme supplément», *Bande dessinée récit et modernité*, Paris, Futuropolis, 1988, p. 55.

numéro 16, les pages 36 et 37 présentent des images elles aussi sans rapport direct entre elles mais intégrées dans un appareil spatiotopique. Les vignettes n'ont pas la même taille et ces variations induisent un rapport rythmique qui oriente la lecture. Pour Antonio Altarriba:

> le principal apport de MADRIZ concerne ce qu'on pourrait nommer l'utilisation des possibilités d'articulation. Les relations entre vignettes et entre texte et image changent de nature. On assiste très souvent à la perte de ce lien logique (construit sur la nécessité) qui unit la cause et l'effet et qui met normalement en rapport les vignettes entre elles.[28]

Délaissant l'aventure et l'action, les auteurs de *Madriz* investissent le champ de l'émotion et de l'introspection. Les pages, parfois réduites à une sobriété narrative déconcertante, exigent une participation active du lecteur qui se plonge dans une contemplation active.

## INFLUENCES DU SURRÉALISME

Explorant un autre pan de la complexité séquentielle de la bande dessinée, des auteurs, sans aller vers la radicalité d'expériences comme celles de Cebrián ou de Raùl, dessinent des planches qui ne contrarient pas le lien qui unit les images mais qui le perturbe en ruinant la rationalité qui l'anime habituellement. Ils explorent la poétique du rêve à travers la bande dessinée, médium qui semble particulièrement propice à ce genre d'expériences.[29] Pour la plupart muettes (comme beaucoup de récits de *Madriz*), ces planches se manifestent dès le premier numéro sous la plume d'OPS.[30] Ce dernier opère avec *Madriz* un changement radical: caricaturiste réputé pour la violence de ses dessins durant la dictature, il dessine ici des pages empreintes d'une poésie douce et délicate. À la différence d'El Roto, OPS n'accompagne pas ses images de récitatif «pour ne pas donner d'indices à la censure, se servir de métaphores lointaines pour parler de la situation présente, encourager à lire

28 Altarriba, A., *op. cit.*, p. 74.

29 Dürrenmatt, J., «Les rêves de Jimmy: divagations sans frontières dans la bande dessinée contemporaine», *Fabula / Les colloques*, Le début et la fin. Roman, théâtre, B.D., cinéma, janvier 2008, http://www.fabula.org/colloques/document899.php (consulté: 16-IX-2019).

30 OPS est le pseudonyme utilisé par Andrés Rábago lorsqu'il était dessinateur de presse sous le règne de Franco. Aujourd'hui, Andrés Rábago utilise son vrai nom pour son travail de peintre et le pseudonyme El roto pour ses dessins de presse, notamment pour le quotidien *El País*.

entre les lignes».[31] Le dessin est nu, présent dans toute sa puissance évocatrice. L'auteur développe un travail poétique construit sur l'analogie de formes, introduisant du fantastique et du non-sens dans le quotidien. Ses planches, fortement inspirées par le surréalisme, détonnent par leur calme et leur modernité. Dans *La ria*, récit de 12 pages parues dans le numéro 10 (pp. 38-50, cette pagination est exceptionnellement importante pour la revue), le lecteur débute son parcourt en suivant la dérive d'un homme emporté par le courant d'une rivière qui se forme par l'ondulation progressive et de plus en plus excessive des traits qui dessinaient de prime abord les planches de bois du plancher. Il est alors entrainé dans un univers fantasmagorique imprégné de surnaturel. Le courant de la rivière se substitue à un flot de pensées où l'inconscient s'exprime avec force. André Breton définissait le surréalisme comme un «automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale».[32] Dans cette *ria* émergent, l'espace d'une page, un homme poignardé (qui peut s'apparenter à l'épisode biographique de Beckett où celui-ci fut attaqué par un fameux proxénète) juste devant un peintre s'afférant sur sa toile (toujours à moitié dans l'eau) et, page suivante, Jésus lui-même apparaissant en train de passer un coup de téléphone au détour d'une case. Les hommes lévitent et chutent. La logique évacue ces pages immergées dans des visions fantasmatiques et oniriques. La proximité avec les surréalistes devient d'autant plus forte que les dessins d'OPS, à la plume, rappellent les gravures de Max Ernst (ou plutôt ses romans-collages). Ses planches n'ont ni chute ni visée narrative en soi. Le dessinateur développe un lyrisme pictural qui s'appuie sur l'étrange, le non-sens et une grande élégance graphique.

## CONCLUSION

Le dernier numéro de *Madriz* sort en février 1987. Devant le déficit permanent de la revue, son manque de popularité et la mort de Tierno Galván en 1986, la mairie de Madrid décide de ne plus soutenir la publication. Felipe Hernández Cava, suivit d'un groupe d'auteurs, essaie de maintenir la revue sans les subventions de la municipalité, mais les difficultés financières ont raison de ses efforts. Cependant, l'arrêt de *Madriz* n'entame pas l'énergie et

31 Mate, R., «El Roto, au secours d'une réalité occulté», *Le Cahier électrique*, Paris, Les Cahiers dessinés, 2012, p. 12.

32 Breton, A., *Œuvres complètes I*, Paris, Gallimard, 1988, p. 328.

les envies d'expérimentation des auteurs. Felipe Hernández Cava et Federico del Barrio lancent la même année une nouvelle revue constituée du noyau dur de *Madriz*: *Medios Revueltos*. La nouvelle publication, trimestrielle, tire à 10 000 exemplaires. Dans le premier numéro, dont la couverture est dessinée par Bellver, Cava renouvelle sa volonté de «lutter contre le cloisonnement des langages de l'art et de préserver en particulier dans les graphiques habituellement fermés».[33] Nous retrouvons dans le sommaire de ce premier numéro Victor Apparicio, LPO, Javier Olivares, Federico del Barrio, Raùl, Ops, Ana Juan et encore Keko. Bartolomé Segui les rejoint dès le numéro 2, ainsi que Javier[34] de Juan, Victoria Martos et Arranz. Avec *Medios Revueltos*, Cava se tourne aussi vers la traduction de classiques de la bande dessinée en publiant des planches de Georges Herriman (*Krazy Kat*).

Mais après seulement six numéros, la revue s'éteint en 1990, dernière résurgence d'un foyer où se sont épanouis parmi les plus brillants artistes de bande dessinée, redéfinissant le potentiel expressif du médium. La créativité foisonnante et l'ouverture exceptionnelles de *Madriz* ont permis le développement de pratiques artistiques qui seront reprises par de nombreux auteurs contemporains. La revue figure ainsi comme une des principales sources d'inspiration pour les dessinateurs du Frémok qui, à la suite de l'expansion picturale opérée par les auteurs de *Madriz*, ont à leur tour exploré les ressources poétiques de la plasticité de l'image dans la bande dessinée. Un transfert se produit alors entre les créations madrilènes et les œuvres publiées à partir des années 90 en Belgique et en France, et de nombreux auteurs espagnols s'inscrivent au sein de catalogues francophones. Ils répandent alors l'énergie expérimentale déployée dans la revue qui participe ainsi pleinement à cette période d'épanouissement esthétique du neuvième art.

33 «El equipo de "Madriz" publica "Medios Revueltos"», *El País*, Madrid, 18 avril 1988, http://elpais.com/diario/1988/04/18/cultura/577317609_850215.html (consulté: 16-IX-2019).

# *España Una, España Grande, España Libre* de Carlos Giménez: el cómic como instrumento de lucha sociopolítica

## *España Una, España Grande, España Libre* de Carlos Giménez: la bande dessinée comme instrument de lutte sociopolitique

Pierre-Alain De Bois

**Resumen:** Quizás menos conocida que la serie *Paracuellos*, la trilogía *España Una, España Grande, España Libre* no deja de ser una obra emblemática del autor español de cómic Carlos Giménez. La trilogía es una compilación de historias independientes escritas con la colaboración de Ivà (Ramón Tosas) y publicadas inicialmente en la revista satírica *El Papus* en los años 1976-77. Representa una crónica periodística de la actualidad de la Transición democrática en España a la par que ilustra perfectamente el compromiso del dibujante madrileño. De hecho, éste retrata con mucho escepticismo aquella época decisiva en la historia de España, tras la muerte de Franco: un periodo marcado por expectativas e incertidumbres, y sobre todo por acontecimientos violentos. Valiéndose pues del lenguaje específico del cómic, Carlos Giménez pone en tela de juicio el mito de la Transición pacífica, y busca denunciar las insuficiencias del proceso de democratización, para hacer que el lector reaccione. Además, se puede afirmar que el alcance de estas viñetas ha ido más allá de la intención inicial del autor: para el lector de hoy, es un testimonio único de aquella época, que contrasta con la imagen (a veces idílica) que se quiso dar de la Transición.

**Palabras clave:** cómic, Transición, denuncia, memoria, compromiso.

**Résumé:** Peut-être moins connue que la série *Paracuellos*, la trilogie *España Una, España Grande, España Libre* n'en reste pas moins une œuvre emblématique de l'auteur espagnol de bandes dessinées Carlos Giménez. La trilogie est une compilation d'histoires indépendantes écrites en collaboration avec Ivà (Ramón Tosas) et publiées à l'origine dans la revue satirique *El Papus* entre 1976 et 1977. Il s'agit d'une chronique journalistique de l'actualité de la Transition démocratique en Espagne qui illustre parfaitement l'engagement de l'artiste madrilène. En effet, Giménez y décrit avec beaucoup de scepticisme cette période décisive dans l'Histoire de l'Espagne: une époque marquée par des attentes, des incertitudes, et surtout par des événements violents, dans un contexte d'agitation politique marqué par la mort de Franco. En utilisant le

langage spécifique de la bande dessinée, Carlos Giménez remet en question le mythe de la Transition pacifique, dénonce les insuffisances du processus de démocratisation et veut interpeller le lecteur pour le faire réagir. La portée de ces vignettes a d'ailleurs sans doute dépassé l'intention initiale de l'auteur: pour le lecteur d'aujourd'hui, c'est un témoignage unique de cette époque, qui en outre contraste avec l'image parfois idyllique que l'on a voulu en donner.

**Mots-clés:** bande dessinée, Transition démocratique, dénonciation, mémoire, engagement.

## INTRODUCCIÓN

Los cambios de perspectiva que vive la sociedad española a finales de los 70, con el derrumbe del régimen franquista, corren parejos con una progresiva toma de conciencia y un compromiso cada vez mayor por parte de Carlos Giménez. De hecho, el periodo de la Transición democrática[1] va a representar también un hito en la carrera del dibujante madrileño, que se vuelca en el combate a favor de la democracia y se integra también plenamente en la corriente del cómic para adultos. Éste conoce precisamente un verdadero «boom» en aquellos años,[2] tiene un fuerte contenido social y político, y será un instrumento de lucha sociopolítica de primer orden. Como otros artistas de su generación,[3] Giménez abandona el trabajo asalariado en agencias de dibujantes[4] y trabaja de forma independiente, poniendo su arte al

1 Se ha ido acuñando esta expresión para designar el periodo comprendido entre le muerte de Franco el 20 de noviembre de 1975 y la ratificación por Referéndum de una Constitución democrática el 6 de diciembre de 1978.
En el marco limitado del presente artículo resulta imposible hacer un análisis pormenorizado de esta Transición, por lo que remitimos a nuestro lector a los trabajos de Ferran, G., *El mito de la Transición. La crisis del franquismo y los orígenes de la democracia (1973-1977)*, Barcelona, Crítica, 2008, y de *Núñez Seixas, X. M., Gálvez Muñoz, L. y Muñoz Soro, J., España en democracia. 1975-2011*, Historia de España Vol. 10, Barcelona, Editorial Crítica, 2017. Se podrá también sacar provecho de otros libros históricos citados en la bibliografía.

2 La historieta española evoluciona y pasa de ser un producto para niños y jóvenes, a un objeto destinado a un público adulto, cada vez más cuidado gráfica y narrativamente, lo que se traduce en un cambio de terminología significativo en español, sustituyendo la palabra «cómic» por la de «tebeo».
Altarriba, A., *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*, Madrid, Espasa Calpe, 2001, p. 320.

3 Entre otros, podemos citar a Enric Sió, Víctor de la Fuente, Luis García, Alfonso Font, Fernando Fernández, J. M. Beà, Maroto, Pepe González, o Adolfo Usero. Véase el editorial de *Tebeosfera*, 3, especial «La generación del compromiso», Sevilla, ACyT, 2008.
https://www.tebeosfera.com/documentos/editorial_para_tebeosfera_3._la_generacion_del_compromiso.html, (fecha de consulta: 28-XII-2018).

4 Recordemos aquí su trabajo en *Selecciones Ilustradas*, la agencia fundada por Josep Toutain, de la que nos ofrece un retrato humorístico en la serie *Los Profesionales*.

servicio de sus ideas; realiza entonces una obra a la vez reivindicativa y memorial, representativa de sus compromisos ideológicos. En cierto modo, es como si, finalmente, la Transición política en España se acompañara, en una persona como Giménez, de una «transición artística».[5]

El autor se apoya en sus vivencias personales para denunciar tanto el pasado como el presente, que analiza de manera diferente pero igual de crítica. Así, sus obras más emblemáticas se organizan alrededor de dos ejes temáticos principales: el recuerdo y la denuncia. Por un lado, hay ese pasado gris, el de la posguerra, un periodo que vivió y que retrata en particular en sus álbumes memoriales y de fuerte connotación autobiográfica, *Paracuellos* y *Barrio*.[6] Por otro lado, está también la actualidad del momento, frente a la cual Giménez no se puede quedar de brazos cruzados: en efecto, es un período marcado por expectativas e incertidumbres, y sobre todo por acontecimientos violentos.

Todo ello lo va a plasmar en la trilogía *España Una, Grande y Libre*, objeto del presente estudio, que se puede considerar como una crónica desengañada y crítica de la Transición.

## UNA VISIÓN PESIMISTA DE LA ACTUALIDAD

Carlos Giménez escribe, casi al mismo tiempo que *Paracuellos* y *Barrio*, la que va a ser una crónica periodística de la Transición democrática, y que pronto constituirá la trilogía *España Una, Grande y Libre*,[7] cuyo título no deja de ser provocador, al referirse irónicamente al lema del franquismo. Son historias sueltas, que fueron publicadas semanalmente en la revista satírica *El Papus*[8] entre 1976 y 1977. Fueron escritas en gran parte en colaboración con

5 Una evolución que en realidad ya había empezado con *Dani Futuro* (1969) y *Hom* (1977), donde Giménez empieza a explorar otros caminos.
Mogin-Martin, R., «De la historieta al cómic para adultos: la transición artística de Carlos Giménez», *Cuadernos Angers-La Plata*, año 6, 6, Angers, Universidad de Angers, 2006, p. 36.

6 En el primero, denuncia el régimen franquista, a través de lo que padeció en los *Hogares de Auxilio Social* cuando era niño, mientras que en el segundo, que puede ser considerado como una especie de continuación, retrata su adolescencia en el Madrid tétrico de los años 50.

7 Son tres álbumes publicados primero por el editor madrileño Ediciones De la Torre al principio de los años 80, y luego reunidos en un solo tomo por Glénat en 1999. Véase bibliografía, «Corpus».

8 Lopata, M., «*El Papus*: una revista de humor políticamente comprometida durante la Transición democrática española», *Prensa, cultura y sociedad*, París, PILAR, 2012, pp. 35-44.
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4290652 (fecha de consulta: 01-XII-2018).

Ramón Tosas, más conocido bajo el seudónimo de Ivà,[9] uno de los mejores guionistas españoles del momento.

Una veintena de historias, de dos páginas cada una, como lo imponía el formato de la revista, componen cada álbum. A pesar de la aparente fragmentación, forma un conjunto muy coherente. En cada historia, Giménez trata un tema de actualidad, con referencias a sucesos precisos. Sorprende el carácter negro y despiadado de la narración, donde el gobierno y sus actuaciones son el blanco de la crítica.

El punto de partida de la serie es la llegada de Adolfo Suárez al poder, ya que se publica la primera historia poco después de la investidura del nuevo Jefe del Gobierno el 3 de julio de 1976,[10] tras la dimisión de Arias Navarro algunos días antes.

Esta crónica se estructura alrededor de tres grandes partes,[11] que corresponden a tres grandes etapas claves de la Transición:[12] así, el primer álbum se refiere a los primeros meses del gobierno Suárez; el segundo recoge historietas publicadas inmediatamente después del referéndum para la Reforma Política de noviembre de 1976; el tercero nos ofrece un panorama hasta las primeras elecciones democráticas, celebradas el 15 de junio de 1977.

Al proponer una crítica sociopolítica de la actualidad y de la manera en la que se hacen los cambios, Carlos Giménez nos ofrece una visión pesimista y desencantada de una transición que muchos consideraban como modélica. Así, estos tres álbumes son el reflejo del desengaño provocado por la lentitud y las imperfecciones del proceso de democratización que no respondía a las esperanzas y sueños de gran parte de la sociedad española, que deseaba romper de una vez por todas con el pasado franquista. La trilogía se revela pues como un testimonio de la lucha de la mayoría de españoles a favor del cambio. «Lo que predomina es un sujeto colectivo, perfectamente asimilable con el pueblo español que es quien protagoniza las historietas

9 El dibujante de historietas Ramón Tosas, creador de series tan populares como *Makinavaja* e *Historias de la puta mili*, publicadas en *El Jueves*, es contemporáneo de Carlos Giménez. Murió en un accidente de coche en 1993.

10 En: «La citación», Gimenez, C., *España Una*, *op. cit*, p. 4.

11 Galvez, P., «La otra transición», en *Homenaje a Carlos Giménez*, Valencia, *Flash-Back*, 2, 2003, p. 39.

12 Esta crónica no abarca todo el periodo, ya que será interrumpida después del atentado perpetrado contra la revista el 20 de septiembre de 1977. Véase *infra*.

porque es en él, en su vida diaria, en quien están inspiradas las propias viñetas».[13]

Giménez nos muestra, con mucho escepticismo, una democracia que, a pesar de algunos avances, tarda en resolver problemas acuciantes, no construye una sociedad ideal, y donde la justicia social no parece ser la primera preocupación. Además, no duda en denunciar las debilidades, confusiones y contradicciones de un régimen posfranquista que dice ser democrático, pero donde los que gobiernan son, como reza el dicho, «los mismos perros con distintos collares». Condena también Giménez la violencia institucional, en el contexto de agitación política posterior a la muerte del dictador.[14]

Esta violencia, representada de manera recurrente a lo largo de la trilogía, ya aparece claramente en las portadas de los álbumes, que forman un tríptico y han de leerse según la técnica del «continuará». A la caricatura del militar, gigantesco y armado hasta los dientes, digno descendiente del franquismo, como lo muestran los símbolos falangistas o nazis con la esvástica y otras calaveras que luce con orgullo, se opone la del pueblo, simbolizado de manera metonímica por un pobre campesino, enano al lado del militar, y que tiene como única arma una zanahoria en la mano. En las portadas siguientes,[15] vemos primero al soldado que, tras haberse dado la vuelta, disfruta sádicamente descargando su arma sobre el pobre campesino, fuera de campo. Este solo aparece en la portada del tercer volumen, en un último arrebato, con la cabeza destrozada, los ojos desorbitados, y la boca abierta de par en par, sobre un fondo ensordecedor de ametralladora: «Tra-ta- ta-ta-ta ...!».

Entre todas las historias que permiten entender las tensiones sociales y políticas de la época, el descontento y los conflictos que aquejan a la sociedad española, podemos citar «Diccionario Básico elemental»[16] y

13 Carrillo Delgado, A., «La historieta como transmisora de ideología: *España Una, Grande y Libre*», *Espacio, tiempo y forma*, 26, Madrid, UNED, 2014, pp. 297-314. http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/14509 (fecha de consulta: 01-XII-2018).

14 Véase al respecto el artículo de Baby. S., «Estado y violencia en la transición española. Las violencias policiales», *Violencia y transiciones políticas a finales del siglo XX. Europa del Sur - América Latina*, Madrid, Casa de Velázquez, 2009, pp. 179-198. https://books.openedition.org/cvz/916 (fecha de consulta: 15-IV-2019).

15 Ediciones Glénat, al reeditar en un único volumen la trilogía, retoma la ilustración de la portada del primer álbum, esta vez en un fondo amarillo y rojo, que recuerda la bandera española y la «Gloria a la Patria» tan anhelada por el franquismo, reforzando así la ironía ya presente en el título.

16 Gimenez, C., *España Una*, *op. cit.*, p. 24.

«Declaración Universal de los Derechos Humanos».[17] En ellas, Ivà y Giménez nos ofrecen una declaración de principios y de valores éticos, característica de su compromiso ideológico.

«Diccionario Básico elemental» está construida sobre un esquema binario, con una sucesión de tiras antagónicas que ponen de realce situaciones y paradojas tan inaceptables como vergonzosas. Desde un punto de vista retórico, las oraciones insertadas en los recitativos son de una brevedad implacable, y aparecen acompasadas por la anáfora del demostrativo «esto». Cada viñeta resulta ser un reflejo de la triste realidad de la época: la crisis, la especulación inmobiliaria, el desempleo, la evasión fiscal, la fuga de capitales, la corrupción, la demagogia política, la inflación excesiva, y siempre esa brutal represión institucional. Unos abusos que permanecerán impunes las más veces y que se ven denunciados a través de esta tira de viñetas muy impactantes que representan la muerte de un manifestante, asesinado a tiros, que yace en un charco de sangre. Vemos cómo la sangre no deja de derramarse hasta llenar, en un sutil juego de palabras, «un vaso que se colma», clímax del episodio. El final de la historia no puede ser más pesimista, con una última viñeta completamente negra, en la que podemos leer esta declaración lacónica: «Esto, el futuro».[18]

El guión de «Declaración Universal de los Derechos Humanos» está escrito a partir de una construcción más sencilla pero de una eficiencia no menos lograda: en cada viñeta, vemos cómo aparece una contraposición entre el dibujo y una cita textual de la Declaración de los Derechos Humanos de Naciones Unidas de 1948. El autor recurre a la caricatura para mejor denunciar las discrepancias entre lo que se dice en las grandes declaraciones internacionales y los actos en sí. Por lo tanto, aquí se presenta explícitamente a España como un país no democrático; basta con referirse a los derechos conferidos a los ciudadanos y a las acciones que siguen siendo perpetradas por las autoridades para comprenderlo: las desigualdades con respecto a la ley [fig. 1], la dominación del capitalismo, la explotación de los más pobres, los abusos policiales, los arrestos infundados, las torturas de todo tipo o, lo que es peor, las ejecuciones arbitrarias y sumarias, la censura... He aquí lo que denuncian y condenan sin rodeos los autores, que nos muestran con furia la

17 *Ibidem*, p. 33.

18 Como recuerda Antonio Martín en el prólogo del primer volumen, una parte de estas tiras fueron censuradas por el editor de la revista *El Papus* antes de ser publicadas, probablemente por temor a represalias. MARTIN, A., «España, crónica...», *op. cit.*, p. 6.

triste realidad de esta España posfranquista, donde todo sigue más o menos igual, cuando lo que necesita precisamente el país, ¡es un cambio radical!

*Fig. 1. «Diccionario básico elemental»*

## DENUNCIAR LOS LÍMITES DEL PROCESO DEMOCRÁTICO

El pesimismo y la frustración de los autores aparecen muy claramente en la forma en que ambos tratan las noticias políticas, que constituyen el núcleo de la trama narrativa. Aunque los historietistas reconocen la necesidad de llevar a cabo el proceso reformista iniciado por el Presidente del Gobierno, Adolfo Suárez, no dudan en denunciar sus límites. Las autoridades y los políticos, y en particular Suárez, conocido por su pasado franquista, son claramente el blanco de la crítica, y la legitimidad de sus acciones no deja de ser cuestionada, al igual que la hipocresía de su supuesta retórica democrática. Otras historias ilustran perfectamente esta idea, entre las que podemos citar y comentar: «El príncipe valiente»[19] o «Naranja Mecánica»,[20] en las que la parodia sirve al propósito de los autores.

En la primera, valiéndose de los recursos de los libros de aventuras, Giménez e Ivà presentan a Adolfo Suárez como un caballero andante que sale a escena y entra en «fiera y desigual batalla», no contra los molinos sino contra un terrible dragón (Alianza Popular), presentado como el heredero del régimen anterior con sus tres cabezas: el Capital, el Opus Dei y los franquistas.

19 *Ibidem*, p.36.
20 Gimenez, C., *España libre*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1978, p. 6.

Nuestro «héroe» es vitoreado por el pueblo tras haber conseguido deshacerse del terrible enemigo. Pero descubrimos luego que es el mismo Adolfo Suárez quien alimenta al famoso monstruo, al que llama «Manolo» (presumiblemente Manuel Fraga), y que éste es financiado por la CIA. Entendemos también que Suárez necesita «montar el número del circo», o sea engañar a sus conciudadanos, para así perpetuar su imagen de salvador de la patria.

*Fig. 2. «Pasado imperfecto de indicativo»*

En el segundo episodio, parodian la película de Stanley Kubrick, y retratan a Suárez de manera muy sombría. Adolfus, el protagonista, está aquí nuevamente acompañado de Manolo, comúnmente llamado «el berraco», y de Carlitos, *alias* Carlos Arias Navarro, «el espirituoso del 12».[21] En la primera parte de la historia, su pasado como extremistas es denunciado claramente mediante viñetas en las que los vemos cometer diferentes actos de violencia. En la segunda página, es sobre todo el oportunismo de Suárez el que se vuelve blanco de la crítica: demagogo y chaquetero, parece que Adolfus se las ha arreglado para alejarse de los viejos «camaradas» y ganarse la confianza de los que antes lo temían, obviamente sin que él haya cambiado de manera sustancial. La imagen que nos ofrece Giménez les quita toda credibilidad a sus discursos, y lo que se sobreentiende es que Suárez sigue siendo un personaje peligroso, del que es preferible desconfiar.

En otras ocasiones, se enfatizan las insuficiencias del proceso democrático, que originan terribles frustraciones para los españoles, cuyas expectativas eran muy fuertes. Giménez lo sintetiza en las dos páginas de «Pasado imperfecto de indicativo»[22] [fig. 2]: son las elecciones del 15 de junio

21 Referencia al «espíritu del 12 de febrero» y al discurso aperturista pronunciado por el último Presidente del Gobierno de Franco, Carlos Arias Navarro, delante de las Cortes el 12 de febrero de 1974.

22 Gimenez, C., *España Libre!*, *op. cit.*, p.14.

de 1977; el protagonista, un hombre ya maduro, va recordando su pasado de hombre comprometido mientras hace cola para votar: su lucha en la Guerra Civil, en la guerrilla de la postguerra, sus actos de militancia clandestina y la cárcel... Son imágenes bastante brutales que forman un contraste con lo pacífico de los comicios. Al salir del colegio electoral, se encuentra con un viejo amigo que le pregunta qué le ha parecido el poder votar. Defraudado, el hombre contesta, no sin amargura, que «[le] ha sabido a poco».

Otro tema central, plasmado en varios episodios de la trilogía,[23] es el de la amnistía.[24] Recordemos que harán falta casi dos años para que, con los diversos indultos y amnistías concedidos por el Rey Juan Carlos, salgan a la calle todos los presos de la dictadura. Es más, si algunos presos políticos fueron liberados, como fue el caso del Secretario General del Partido Comunista Español, Santiago Carrillo, otros siguieron ocupando las celdas de las cárceles, como Santiago... Carmona, cuya historia epónima, «Queda Carmona»,[25] muestra cómo las revisiones de las sentencias no fueron iguales para todos. En efecto, cuando Suárez lanzó la Reforma Política, Carrillo regresó a España en 1976 y fue arrestado para obligar al gobierno a reconocer la existencia del PCE. Esta detención acarreó una campaña de apoyo masivo para la liberación del líder de izquierda, en la que fueron arrestados otros activistas; entre ellos se encontraba Santiago Carmona. Pero, irónicamente, si Carrillo fue liberado, Carmona siguió en prisión.

En aquel momento, la crisis política en España se ve agravada por una crisis económica. Si el «milagro económico» del tardofranquismo y la igualdad de oportunidades fueron alguna vez una realidad, no sobrevivieron a la crisis que asoló España a raíz del choque petrolero de 1973. El episodio titulado «La ruta del tomate»,[26] que parodia las historietas de aventuras, denuncia las desigualdades crecientes y muestra cómo se perpetua un sistema de explotación de los campesinos, inherente al capitalismo. El problema puede tener una solución: que los oprimidos no se resignen, y construyan otros circuitos más justos. Encontramos la misma denuncia en

23 «Amnistía», Gimenez, C., *España Grande*, *op. cit.*, p. 10. Podemos mencionar también «Rehabilitación», o «Esta noche...la libertad», respectivamente pp. 26 y 28.

24 Véase al respecto el artículo de Baby, S., «Sortir de la guerre à retardement: le cas espagnol», en *Politique, culture, société*, 3, París, Centre d' histoire de Sciences Po, nov-dic. de 2007, http://www.histoirepolitique.fr/documents/03/dossier/pdf/HP3-Baby-pdf.pdf (fecha de consulta: 15-IV-2019).

25 Gimenez, C., *España Grande*, *op. cit.*, p. 12.

26 Gimenez, C., *España Una*, *op. cit.*, p. 8.

«Carburante»,[27] en la que vemos a dos periodistas entrevistando al Ministro de Economía sobre el tema del auge de los precios de las materias primas, y en particular del «carburante». Si bien el Ministro insiste en la gravedad de la coyuntura, nos percatamos de que nunca, a lo largo de la entrevista, menciona el término «gasolina». Prefiere adoptar una posición de moralizador, invitando a sus conciudadanos a responsabilizarse, y a hacer esfuerzos para ahorrar el «carburante». Paradójicamente, algunas viñetas representan a sus hijos paseando detrás de él a bordo de vehículos cada vez más desproporcionados y glotones, sin que el Ministro muestre el más mínimo ápice de escrúpulos al verlos desperdiciar de manera vergonzosa la energía que deberían, al contrario, ahorrar.

Pero donde Giménez muestra audacia es en la última viñeta, en la que el lector se da cuenta de que la historia no sucede en el tiempo presente, sino en un futuro (¿cercano?), cuando la escasez de gasolina sea tal que el ciudadano habrá tenido que sustituir su automóvil por un burro, para el cual el «carburante» es la «alfalfa». Visto así, los coches del Ministro son aún más escandalosos, y él vive definitivamente en otro planeta... Este episodio, como otros tantos, refleja pues la hipocresía de las clases dominantes y de los capitalistas, cuyos discursos no son nada sinceros, y solo fingen interesarse en resolver problemas que ellos mismos han creado.

Al tratar de la actualidad en cómic, el autor denuncia una Transición en la que las huellas del franquismo, aunque más discretas, no han desaparecido para quien sabe abrir los ojos; quiere denunciar cualquier forma de autoritarismo y finalmente poner en tela de juicio el mito de una Transición pacífica. En realidad, parece que en aquel momento el autor ya siente el «pacto del olvido» que se está concretando de manera insidiosa, y lo cuestiona antes de tiempo, e incluso antes de que exista la noción. En efecto, mucha gente en España pensaba entonces que «pasar página» era la única manera de construir una democracia. Esa no era la opinión de Giménez. Este hecho queda claro a lo largo de estos tres álbumes. Sin embargo, en aquel momento poca gente pensaba como él o, al menos, asumía por completo esa idea. En todo caso, Giménez busca luchar contra una forma de amnesia ante ese pasado

27 *Ibidem*, p. 20. Una referencia clara a la crisis petrolera que les fue ocultada a los españoles durante mucho tiempo, al menos mientras Franco seguía vivo.

vergonzoso; en este sentido, la trilogía puede considerarse «un grito de alarma ante la desmemoria acomodaticia de las mayorías silenciosas».[28]

*Fig. 3. «Recuerda»*

Historias como «Recuerda»[29] o «El futuro es nuestro»[30] son una especie de homenaje a los que fueron capaces de desempeñar un papel importante en la construcción de la democracia, y más generalmente, en la evolución de la sociedad española. Personas que se comprometieron y que a veces pagaron esta lucha con el precio de su vida para que pudieran cambiar las cosas. Personas que no debemos olvidar. «Recuerda» toma como punto de partida la campaña electoral de la UCD (Unión de Centro Democrático) y sus carteles «Los hombres que hacen posible la democracia». Giménez nos muestra luego en cuatro tiras sintéticas escenas de lucha contra el franquismo protagonizadas por militantes antifascistas anónimos encarcelados, torturados, fusilados y asesinados. Cierra el episodio, con una última viñeta [fig. 3], voluntariamente tremendista, en la que ha sustituido los retratos de los candidatos de la UCD por aquellos anónimos, que se sacrificaron por algo de lo que hoy podemos disfrutar: la libertad. «La historieta de Giménez es una

28 Galvez, P., «*España Una, Grande, Libre*», en *Tebeosfera*, «La generación del compromiso», *op. cit.* https://www.tebeosfera.com/documentos/espana_una_grande_y_libre.html (fecha de consulta: 28-XII-2018).

29 «Recuerda», Gimenez, C., *España Libre!*, *op. cit.*, p. 12.

30 Respectivamente en Gimenez, C., *España Grande*, *op. cit.*, p. 46 y en Gimenez, C., *España Libre!*, *op. cit.*, p. 12.

acusación a un Nuevo Estado que ya en 1977 se construía en base de olvidos y mentiras»[31]

## LA FUERZA DEL DIBUJO O LA DIMENSIÓN PEDAGÓGICA

La trilogía es una obra característica del artista madrileño, tanto en el fondo como en la forma, e ilustra perfectamente su compromiso político, fundado en su ideología de izquierdas, que lo lleva a dibujar panfletos y a hacer de su arte un acto militante: «Y hay que señalar que éste es un libro político comprometido con unas ideas progresistas».[32]

Es más, Giménez «instrumentalizó [la historieta] como agente de cambio social, hizo del cómic un medio capaz de funcionar como un vehículo de conocimiento, de definición ideológica y de concienciación social, en definitiva, como un espacio de libertad», como una forma «incisiva de luchar por el cambio de régimen político en su país».[33] Esta voluntad de análisis crítico que lo anima entonces, marcado por un discurso a veces radical, o al menos muy diferente del que las autoridades intentan imponer,[34] pasa por ridiculizar a todos aquellos que son un obstáculo para que se respeten las libertades individuales. Para lograrlo, Giménez tendrá que salvar muchos obstáculos: primero debe luchar contra la censura, que no desaparece de un día para otro a la muerte del Dictador,[35] en un momento en el que la democracia aún no está consolidada. Luego, publica (y continuará haciéndolo) sus historias en un clima de tensión permanente, asumiendo el riesgo que podía suponer ser un dibujante comprometido, «que dibuja y opina»,[36] pasando por alto las amenazas de intimidación de grupos fascistas, en un momento en que éstos no dudaron en actuar despiadadamente, como

31 Perez del Solar, P., *Imágenes del desencanto: nueva historieta española, 1980-1986*, Madrid, Iberoamericana, 2013, p. 13.

32 Martin, A., «Asaltar los cielos», *op. cit.*, p. 3.

33 Casulleras, S., *El Aguijón del artista: las historietas de Carlos Giménez: el cómic como instrumento de lucha sociopolítica en la historia contemporánea española*, [tesis doctoral inédita], Barcelona, Universidad de Barcelona, 2000, pp. 433-440.

34 Lopata, M., *op.cit.*, pp. 35-44.

35 Se habrá de esperar el Real decreto-ley del 1 de abril de 1977, sobre la Libertad de Expresión, para que caduque definitivamente la Ley Fraga, de prensa e imprenta, vigente desde 1966 (que ya había marcado el principio de la liberalización de la prensa con respecto a la Ley de 1938). Véase al respecto el artículo de De Diego Gonzalez, A., «La prensa y la dictadura franquista. De la censura al "Parlamento de papel"», Málaga, Universidad de Málaga, 2016, https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/11297/LeyFragaM%C3%A1laga.pdf?sequence=1&isAllowed=y (fecha de consulta: 02-IV-2019).

36 Véase el episodio «El hombre del teléfono», que recuerda el atentado del que fue víctima *El Papus*. Gimenez, C., *España Libre!*, *op. cit.*, pp. 44-45.

lamentablemente se pudo verificar con el atentado perpetrado contra *El Papus*.[37]

No olvidemos que el final de los años 70 corresponde a un período de efervescencia, a un «boom» del cómic, que pronto se convierte en un medio de expresión privilegiado y en una herramienta eficaz para difundir ideas. De hecho, el cambio político en España se acompaña de una coyuntura favorable a la historieta, que va a conocer un auge impresionante con, en particular, su reconocimiento por la joven democracia, que ve en el cómic un medio de comunicación interesante y al que dedica una enorme promoción institucional.[38] Es más, «al contrario de lo que en esos mismos años ocurre en el terreno político, el nuevo régimen de la historieta no es producto de la transición sino de la ruptura».[39] Adquiere un nuevo estatus y es, por fin, reconocido. Más que un medio de masas, el cómic se vuelve sobre todo un arte.

Las historias publicadas por Giménez e Ivà en *El Papus*, una de las revistas de mayor difusión en la época,[40] eran, *a fortiori*, leídas por un gran número de lectores, lo cual refuerza el impacto importante que pudieron tener en la sociedad. Dotadas de un estilo no menos provocativo, corren parejas con la línea editorial de la revista y revelan el potencial contestatario del cómic, la validez representativa del medio gráfico y su capacidad para transmitir contenidos críticos y mensajes comprometidos. Una fuente histórica válida y un soporte documental único.[41]

También está la necesidad para los autores de facilitar la captación del mensaje político de la viñeta, para poder dirigirse al gran público, vulgarizando el pensamiento y la reflexión. Surge pues una intención pedagógica bastante obvia y muy palpable en las diferentes historias, que siempre está al servicio de la denuncia: se trata de impresionar al lector con

37 Véase *supra*. También de interés, el documental de RTVE : http://www.rtve.es/television/20110218/incognitas-del-atentado-contra-revista-papus-documental-2/409255.shtml (fecha de consulta: 01-XII-2018).

38 ALTARRIBA, A., *op.cit*, p. 319.

39 *Ibidem*, p. 312.

40 La tiradas alcanzaron los 400 000 ejemplares en 1976.

41 «El comic ja no sols complementa sinó que a més pot arribar a contradir, amb solidesa, tesis fondamendades a partir de font d'informació més freqüents y ortodoxes que en l'estudi de la història».
«El cómic ya no sólo complementa sino que además puede llegar a contradecir, con solidez, tesis fundamentadas a partir de fuentes de información más frecuentes y ortodoxas que en el estudio de la historia» (traducción propia).
CASULLERAS GONZALEZ, S., «El còmic com a Font documental per a la historia. L'exemplaritat de les historietes de Carlos Giménez», *El contemporani: revista d'història*, 25, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2002, p.42.

imágenes fuertes, suscitar en él la rebelión, para que tome consciencia de ciertas cosas.

UNOS CHIQUILLOS QUE HABIAN ROBADO UN COCHE... QUERIAN ESCAPAR PERO A UNO DE ELLOS LE HEMOS METIDO UNA BALA EN LA CABEZA...
TODO ESTA BAJO CONTROL SEÑOR PUEDE USTED VOLVER A LA CAMA... NO PASA NADA
AAAAAHH..! SI, TODO ESTA CONTROLADO... NO PASA NADA...

*Fig. 4. «Que los sueños, sueños son»*

Así, el componente didáctico de los escenarios es significativo. Destaca un muy cuidado desarrollo lingüístico de los temas y una gran capacidad de síntesis. Desde un punto de vista estético las viñetas son muy trabajadas, con imágenes impactantes, concisión y fuerza del dibujo, contrastes violentos, con el blanco y negro tan característico en Giménez. El autor muestra una madurez creativa y logra plasmar en cada viñeta un impacto emocional muy fuerte. Su fuerza demostrativa hace posible la transmisión de un mensaje de suma eficacia, que el lector puede interpretar fácilmente: las historias, condensadas en dos páginas, abordan problemas de gran complejidad. «Cargar de significado cada frase, cada expresión, cada dibujo y así poder resumir en el corto espacio de dos páginas problemas de gran complejidad que además vienen aliñados por el humor o la tragedia para facilitar su asimilación».[42]

De hecho, siempre con el objetivo de facilitar la comprensión de cada viñeta, los protagonistas de la serie son arquetipos, personajes estereotipados, caricaturizados y fácilmente identificables «a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad».[43] Son representantes de diversas corrientes ideológicas: a veces caricaturas del típico fascista, del capitalista, o del modesto obrero, militante comunista o anarquista. También aparecen los «herederos del franquismo», viejos falangistas con bigote cortado al ras, pequeñas gafas oscuras y trajes oscuros. Son dignos representantes de un pasado desagradable, algo nauseabundo, que ya no tiene cabida en la sociedad española; son «reliquias del pasado»[44]

42 MARTIN, A., «España una esperanza de futuro», en GIMENEZ, C., *España Libre!*, *op. cit.*, p. 2.
43 GASCA, L., y GUBERN, R., *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra, 1988, p. 32.
44 «Reliquias del pasado», GIMENEZ, C., *España Libre!*, *op. cit.*, p. 20.

[fig. 4]. Los vemos hacer todo lo posible para mantenerse en el poder y conservar sus privilegios. Cualquier idea de cambio les sume en pesadillas horribles, como en esta historia de título calderoniano, «Que los sueños, sueños son»,[45] en el que Don Juan, un ex falangista involucrado en el *Commando Orden Nuevo*, del que parece ser el cerebro, se despierta tras haber tenido una horrible pesadilla: se imaginaba que la policía venía a investigarlo y lo detenía por los crímenes que había cometido. Poco propenso a obedecer, el hombre se imaginaba disparando a los dos oficiales de policía. Afortunadamente para Don Juan, nada de esto era real, y vemos cómo se tranquiliza al despertarse, dándose cuenta de que «no pasa nada...», escrito en negrita en el globo, como para subrayar la inmovilidad con la que sueñan. Sin embargo, los disparos que creyó haber oído durante su sueño sí que eran reales y encuentran una explicación en la última tira.

Los representantes de las clases acomodadas también son caricaturizados al extremo, a través de su indumentaria (traje, corbata, pajarita o sombrero de copa), de su actitud (a menudo se los representa fumando un cigarro) y de su físico ingrato, que los convierte en personajes muy antipáticos. Y es que esta burguesía, que siempre había disfrutado de una posición dominante con Franco, «lo pasó mal» durante la Transición, en un contexto de luchas laborales o de auge del PCE, que obviamente iban a socavar sus privilegios. Por eso, los «herederos del franquismo» no tardan en involucrarse en grupos de extrema derecha, *los ultras*, que pronto se vuelven aliados de peso.[46] Lo peor de todo radica en la complicidad latente entre las autoridades y estos grupos. Para Giménez, son ellos los que crean ese clima de delincuencia e inseguridad en España y lo denuncia en otras dos historietas: «Ni son todos los que están... ¡ni están todos los que son!»[47] o «¿No identificados?».[48] Se resalta la participación oculta de la policía en estos grupos y su connivencia con la autoridad, que les ampara y les permite gozar de total impunidad.

Por lo tanto, es este contexto de represión y de brutalidades policiales que el autor recuerda magistralmente y condena sin rodeos, en historias crueles y muy violentas, donde la ilustración se basta a sí misma para tratar

45 En: «Que los sueños, sueños son», Gimenez, C., *España Una*, *op. cit.*, p. 38.

46 Entre 1976 y 1981, organizaciones como *Fuerza Nueva*, *Guerrilleros de Cristo Rey* o *Triple A* (*Alianza Apostólica Anticomunista*) fueron responsables de cuarenta y seis asesinatos y de innumerables actos de violencia contra líderes políticos de izquierdas, sindicalistas y, en general, contra todos aquellos que lucharon por más igualdad y más democracia.

47 *Ibidem*, p. 9.

48 Gimenez, C., *España Una*, *op. cit.*, p. 40.

de golpear al lector, incidir en él y hacer que reaccione y participe. El episodio titulado «País»[49] [fig. 5] representa en este sentido un ejercicio narrativo logrado. En esta historia, Giménez solo se vale del dibujo (tal vez porque no hay palabras para describir la extrema crueldad de la escena representada) para recordar una noticia publicada en la prensa en aquella época: el asesinato de un obrero que, de camino a su casa, se topó con un grupo de la extrema derecha y fue apaleado y quemado vivo. El lector asiste a una escena de terror. La composición de las dos páginas, el uso de diferentes enfoques, con especial uso de primeros planos en la cara despavorida del hombre, solo e indefenso contra este grupo de neo-nazis llenos de odio, la alternancia de campo/contra-campo en el momento del «encuentro», así como los contrastes y los claroscuros, refuerzan la tensión que va aumentando conforme avanzamos en la historia, hasta el estallido de violencia extrema en las últimas viñetas.

Con *España Una, España Grande y España Libre,* el cómic se convierte en un verdadero instrumento de comunicación y de lucha ideológica y sociopolítica, o, parafraseando a Gabriel Celaya, en «un arma cargada de futuro».[50] Un medio que sirve no solo para denunciar una realidad sino también para hacer que el lector tome conciencia y se comprometa. El lenguaje del cómic permite asimismo hacer más comprensibles los mensajes que quieren transmitir los autores a través de sus historias. Porque, como observó Antonio Martín, todas ellas conservan un doble nivel de lectura: «detrás de un primer nivel de lectura recreativa»,[51] se esconde una lectura más sutil y metafórica, cuyo alcance está cargado de significado. Si bien el mensaje puede parecer pesimista, también es esperanzador, al ser un «grito contra la neutralidad».[52] De hecho, más allá de las críticas dirigidas contra las autoridades, detrás de la ira y de la rabia que impregnan ciertas historias, resultantes de episodios violentos o de acontecimientos considerados como injustos, o incluso del inmovilismo del gobierno y de su incapacidad para salir adelante, Giménez lanza un llamamiento a la «mayoría silenciosa», en referencia al pueblo español, para que resista, siga la lucha por un futuro mejor, con más libertades, y una democracia más amplia y más justa.

49 *Ibidem*, p. 34.
50 *Cantos iberos*, Madrid, Editorial Turner, 1955 [1977].
51 Martin, A., *España Libre!*, *op. cit.*, p. 2.
52 Carrillo Delgado, A., «La historieta como transmisora de ideología...», *op. cit.*, p. 312.

*Fig. 5. «País»*

A través de esta crónica apasionada, que combina el escepticismo con destellos de esperanza, Carlos Giménez muestra cómo usa de su talento de dibujante comprometido y lo pone al servicio de la crítica política. Él e Ivà nos ofrecen «una visión profunda y valiente del dramatismo de la etapa posfranquista»,[53] y utilizan el cómic como medio de comunicación por derecho propio. Logran transmitir un mensaje muy fuerte con respecto a problemas complejos para dirigirse a un amplio público, utilizando los códigos de expresión del cómic «clásico». Así pues, los autores, conscientes de que el lector será capaz de entender y descifrar cada viñeta, establecen cierta «complicidad ideológica»[54] no solo con todos aquellos que ya se sienten comprometidos en la lucha política, sino también con los que, aunque aún no lo están del todo, pueden (y deben) ser actores del cambio. En este sentido, *España Una, Grande y Libre* es un grito contra cualquier forma de neutralidad, un cómic que cumple su papel de catalizador para las luchas sociales.

Es también una serie que resulta ser el reflejo de toda una época, y que, a pesar de que hayan pasado cuarenta años, sigue dejando una impresión bastante sorprendente de los acontecimientos. El valor testimonial de las viñetas que componen la trilogía es innegable. Hoy, si uno lee de forma retrospectiva la obra y a la luz de los debates actuales sobre la memoria, esta trilogía es sin duda una de las huellas más importantes de ese período confuso y agitado que sigue a la muerte de Franco. No sería exagerado decir que esta obra mayor del artista madrileño forma parte de la memoria de una historia colectiva de España, que nos ayuda a comprender mejor lo que fue la Transición, y lo que supuso de expectativas y frustraciones para una gran parte de la sociedad española; quizás incluso nos permita encontrar una

53 Llado, F., *Los cómics de la Transición: el boom del cómic adulto 1975-84*, Barcelona, Ediciones Glénat, 2001, p. 81.

54 Carrillo Delgado, A., «La historieta como transmisora de ideología...», *op. cit.*, p. 312.

explicación para algunas de las insuficiencias de la democracia actual. Esto es también lo que, a fin de cuentas, la hace muy actual.

## BIBLIOGRAFÍA


### CORPUS

Giménez, C., *España Una*, Madrid, Ediciones De la Torre, Colección «Papel Vivo», 1, 1978. Prólogo de Antonio Martín, «España, crónica de la realidad».

Giménez, C., *España Grande*, Madrid, Ediciones De la Torre, Colección «Papel Vivo», 2, 1978. Prólogo de Antonio Martín: «España, una historia cruel».

Giménez, C., *España Libre!*, Madrid, Ediciones De la Torre, Colección «Papel Vivo», 3, 1978. Prólogo de Antonio Martín: «España una esperanza de futuro».

Giménez, C., *España Una, Grande y Libre*, Barcelona, Ediciones Glénat, «Colección Carlos Giménez», 1999. Prólogo de Antonio Martín: «Asaltar los cielos».

### OTROS ÁLBUMES DE CARLOS GIMÉNEZ CITADOS (1ª EDICIÓN)

Giménez, Carlos, *Paracuellos*, Madrid, Ediciones Amaika, 1977.

Giménez, Carlos, *Barrio*, Madrid, Ediciones de la Torre, *Colección* «Papel Vivo», 4, 1978.

Giménez, Carlos, *Los Profesionales I*, Madrid, Ediciones de la Torre, *Colección* «Papel Vivo», 33, 1983.

### LIBROS TEÓRICOS SOBRE CÓMIC

Altarriba, A., *La España del tebeo, la historieta española de 1940 a 2000*, Madrid, Espasa Calpe, 2001.

Gasca, L., y Gubern, R., *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra, 1988.

Guiral, A., *Cuando los cómics se llamaban tebeos*, Barcelona, Ediciones El Jueves, 2004.

Lladó, F., *Los cómics de la Transición: el boom del cómic adulto, 1975-84*, Barcelona, Ediciones Glénat, 2001.

Pérez del Solar, P., *Imágenes del desencanto: nueva historieta española, 1980-1986*, Madrid, Iberoamericana, 2013.

## ARTÍCULOS CRÍTICOS SOBRE CARLOS GIMÉNEZ

Carrillo Delgado, A., «La historieta como transmisora de ideología: España Una, Grande y Libre», *Espacio, tiempo y forma*, 26, Madrid, UNED, 2014, http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/14509 (fecha de consulta: 01-XII-2018).

Casulleras González, S., *El Aguijón del artista: las historietas de Carlos Giménez: el cómic como instrumento de lucha sociopolítica en la historia contemporánea española*, [tesis doctoral inédita], Universidad de Barcelona, 2001.

Casulleras González, S., «El còmic com a Font documental per a la historia. L'exemplaritat de les historietes de Carlos Giménez», *El contemporani: revista d'història*, 25, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2002, pp. 39-45.

Gálvez, P., «La otra transición», *Homenaje a Carlos Giménez*, Valencia, *Flash-Back*, 2, 2003.

Gálvez, P., «España Una, Grande, Libre», especial «La generación del compromiso», *Tebeosfera*, 3, Sevilla, ACyT, 2008, https://www.tebeosfera.com/documentos/espana_una_grande_y_libre.html (fecha de consulta: 28-XII-2018).

Martín, A., *Carlos Giménez. Viñetas de la Historia de España* [catálogo de exposiciones], Madrid, Fundación Francisco Largo Caballero, 2009.

Mogin-Martin, R., «De la historieta al cómic para adultos: la transición artística de Carlos Giménez», *Cuadernos Angers-La Plata*, año 6, 6, Angers, Universidad de Angers, 2006.

Pons, Á., «Dossier Carlos Giménez», 9° *arte*, 7, Valencia, Ediciones 7 monos, 2000.

## ARTÍCULOS CRÍTICOS SOBRE TRANSICIÓN, CÓMIC Y PRENSA

Baby, S., «Sortir de la guerre à retardement: le cas espagnol», *Politique, culture, société*, 3, París, Centre d' histoire de Sciences Po, nov-dic. 2007, http://www.histoirepolitique.fr/documents/03/dossier/pdf/HP3-Baby-pdf.pdf (fecha de consulta: 15-IV-2019).

De Diego González, Á., «La prensa y la dictadura franquista. De la censura al "Parlamento de papel"», Málaga, Universidad de Málaga, 2016, https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/11297/LeyFragaM%C3%A1laga.pdf?sequence=1&isAllowed=y (fecha de consulta: 02-IV-2019).

Lopata Marine, «*El Papus*: una revista de humor políticamente comprometida durante la Transición democrática española», *Prensa, cultura y sociedad*,

PILAR, 2012, https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4290652 (fecha de consulta: 01-XII-2018).

## ESTUDIOS HISTÓRICOS SOBRE LA TRANSICIÓN ESPAÑOLA

BABY, S, COMPAGNON, O., y GONZÁLEZ CALLEJA, E. (Ed.), *Violencia y transiciones políticas a finales del siglo XX. Europa del Sur - América Latina*, Madrid, Casa de Velázquez, 2009.

BABY, S., *Le mythe de la transition pacifique, violence et politique en Espagne, 1975-1982*, Madrid, Casa de Velázquez, 2012.

GALLEGO, F., *El mito de la Transición. La crisis del franquismo y los orígenes de la democracia (1973-1977)*, Barcelona, Crítica, 2008.

GÓMEZ BRAVO, G., Conflicto y consenso en la transición española, Madrid, Pablo Iglesias, 2009.

NÚÑEZ SEIXAS, X. M., GÁLVEZ MUÑOZ, L. y MUÑOZ SORO, J., *España en democracia. 1975-2011*, Historia de España, Vol. 10, Barcelona, Editorial Crítica, 2017.

QUIROSA-CHEYROUZE, R., (coord.), *Historia de la Transición en España, Los inicios del proceso democratizador*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2007.

RODRIGUES, D., *La transition en Espagne: les enjeux d'une démocratisation complexe, 1975-1986*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (PUR), 2012.

SOTO CARMONA, Á., *Transición y cambio en España, 1975-1996*, Madrid, Alianza, 2005.

TUSELL, J., *La transición a la democracia (España, 1975-1982)*, Madrid, Espasa, 2007.

# Otras imágenes y otras palabras de la Transición española. Textos y miradas de Haro Ibars, García-Alix y Ceesepe[1]

## Other images and other words of the Spanish Transition. Texts and looks by Haro Ibars, García-Alix and Ceesepe

Pablo Dopico

**Resumen:** Desde un enfoque inter y multidisciplinar, el estudio conjunto de la obra de Eduardo Haro Ibars, Alberto García-Alix y Ceesepe se presenta como punto de partida para abordar algunos nexos y relaciones existentes entre el cómic *underground*, la fotografía y la poesía realizadas en la España de la Transición democrática. Con el objetivo de establecer vínculos entre el cómic y otras artes, este análisis pretende descubrir múltiples afinidades entre los tres autores y entre ambos lenguajes, el visual y el literario, reivindicando su valor como documento histórico de excepcional interés que ofrece un reflejo directo de los acontecimientos ocurridos en España entre la prometedora década de los setenta y el desencanto de los ochenta del pasado siglo XX.

**Palabras Clave:** Eduardo Haro Ibars, poesía, Alberto García-Alix, fotografía, Ceesepe, cómic, *underground*, contracultura, «Movida madrileña», Transición española.

**Abstract:** From an inter and multidisciplinary approach, the joint study of the work of Eduardo Haro Ibars, Alberto García-Alix and Ceesepe is presented as a starting point to address some links and relationships between underground comics, photography and poetry made in the Spain of the democratic transition. With the aim of establishing links between the comic and other arts, this analysis aims to discover multiple affinities between the three authors and between both languages, the visual and the literary, claiming their value as a historical document of exceptional interest that offers a direct reflection of the events in Spain between the promising decade of the seventies and the disenchantment of the eighties of the last century.

1 Este artículo parte de una ponencia presentada en el *V Congreso Internacional Escritura, Individuo y Sociedad en España, Las Américas y Puerto Rico*, en la Universidad de Puerto Rico en Arecibo, en marzo de 2015, titulada «Otras palabras, otras imágenes de la transición española».

**Keywords:** Eduardo Haro Ibars, poetry, Alberto García-Alix, photography, Ceesepe, comic, *underground*, counterculture, «Movida madrileña», Spanish Transition.

*A Ceesepe,*
*in Memoriam.*

En el mundo de las artes visuales contemporáneas, ¿cómo pueden relacionarse las palabras con las imágenes? En la España actual, ¿encontramos algún vínculo entre escritores que se expresan a través de las letras y artistas que se expresan a través de las imágenes? Si es así, ¿cómo se influyen unos a otros en la creación de sus obras? Y en el mundo del cómic, ¿cómo pueden enlazarse los textos de un autor literario con los dibujos que ilustran las viñetas?

Para contestar a estas preguntas, con el objetivo de establecer nuevos vínculos entre el cómic y otras artes, el presente artículo pretende descubrir múltiples afinidades existentes entre el lenguaje visual y el lenguaje literario a través de las obras de tres autores españoles contemporáneos que se conocían y convivían en las calles de Madrid de la Transición democrática. Desde un enfoque inter y multidisciplinar, este estudio conjunto de la obra del escritor Eduardo Haro Ibars, el fotógrafo Alberto García-Alix y el pintor y dibujante de cómics Ceesepe se presenta como punto de partida para abordar nuevos nexos y relaciones existentes entre las imágenes y las palabras de estos creadores contraculturales españoles.

Por otro lado, con este análisis también reivindicamos el valor de la obra de estos autores como documento histórico de excepcional interés, que ofrece un reflejo directo de los acontecimientos ocurridos en España entre la prometedora década de los setenta y el desencanto de los ochenta del pasado siglo XX. Sus obras se han convertido en creaciones artísticas vanguardistas que registraron la vida diaria de los seres marginados y olvidados de aquellos años y las vivencias de «la otra mitad». Obras que denunciaron cómo eran estos personajes, a través de imágenes y palabras que escupían desigualdades sociales y desenmascaraban la dura realidad española de aquella época. Escenas grotescas y chocantes que descubrieron la vida cotidiana de la juventud española de aquella época, sus sueños, sus fantasías, sus miedos, sus pesadillas y sus deseos insatisfechos.

La España de los años setenta era de color gris. Casi cuarenta años de dictadura habían hecho desaparecer el cromatismo de una sociedad que vivía sometida por el rigor político, las tradiciones opresoras y las supersticiones religiosas del franquismo. Todo cambió tras la muerte de Franco, el 20 de noviembre de 1975. Entonces, durante los prometedores años de la Transición española el país comenzaba a caminar hacia la democracia, se iniciaba la reconciliación nacional y se vivía un nuevo espíritu liberal.

Paralelamente, una juventud con ganas de cambio presentaba un nuevo estilo de vida a través de sus creaciones artísticas vanguardistas, diferentes, obscenas, opuestas a lo establecido. Recibieron la influencia del movimiento *underground* estadounidense y los ecos revolucionarios de mayo de 1968. Influidos por la *beat generation* y el movimiento *hippie*, un grupo de jóvenes, artistas y filósofos desencantados con el modo de vida americano expresaba su deseo de crear una cultura nueva al margen de la oficial. Este germen que había nacido en los campus universitarios de los Estados Unidos en la década de 1960 extendió su espíritu contestatario e inconformista por todo el mundo. Su espíritu transgresor atravesó las fronteras y llegó a Europa y, unos años más tarde, en los años setenta, a España, donde asombró a una juventud rebelde, ahogada por el franquismo, que creó modelos propios que utilizaron como armas contra la sociedad que deseaban cambiar.[2]

Durante los últimos años de la dictadura franquista, en los censores años de la década de los setenta, llegaron a España, clandestinamente, aires de libertad procedentes de otros países. Max ilustró aquellos tiempos de manera magistral en las primeras páginas de «Gustavo contra la actividad del radio»[3], cuando la juventud española descubría el alcohol, las drogas y el rock and roll y una creciente politización flotaba en el ambiente. La historia está protagonizada por Gustavo, un personaje caricaturesco y antropomórfico que representa a un joven cualquiera enfrentado al sistema establecido, desencantado con el pasado y reconvertido en un activista ecologista y un agitador antinuclear. Las primeras páginas de esta historia reflejan magistralmente ese deseo de cambio que animaba a gran parte de la juventud española a buscar nuevos estilos de vida, nuevas músicas, nuevas lecturas y nuevas artes.

2 Sobre los orígenes e influencias del cómic *underground* español, véase: Dopico, P., *El cómic underground español, 1970-1980*, Madrid, Cátedra, 2005, pp. 10-15.

3 Max, «Gustavo contra la actividad del radio», *El Víbora*, 1, Barcelona, Josep Maria Berenguer, diciembre de 1979, pp. 15 y 16.

Estas creaciones artísticas se dirigían hacia un público nuevo, convirtiéndose en el portavoz y medio de expresión de una juventud descontenta, con tendencias políticas de izquierda, heredera en parte de una ideología *hippie* y pacifista. Asimismo, con gran ingenio y un humor ácido y reflexivo, estos irreverentes autores se convirtieron en insolentes testigos que plasmaban las cosas que veían en su entorno y expresaban lo que sentían a través de unas obras de aspecto sucio y recargado que no buscaban la belleza ni perseguían los estereotipos tradicionales. Recurrieron a los tópicos del *underground*, formados por el triángulo temático del sexo, la violencia y las drogas, que encontró otro vértice en la música rock, todo ello mezclado con una gran variedad de vivencias y frustraciones personales. De esta forma, entre la sátira y la ironía, la broma y la burla, criticaron los valores tradicionales y los tabúes más sagrados de la sociedad española, que en aquellos años eran la patria, la religión, la familia, el sexo y el ejército. Como ya hemos comentado en otros trabajos:

> Estas corrientes contraculturales hicieron posible la canalización de una nueva expresión artística que, ante el cambio generacional y la ruptura con el pasado inmediato, precipitó una transformación en la sociedad española. Gradualmente, se enterraba la casposa y represiva cultura franquista y surgía otra más moderna, juvenil y dinámica, más acorde con los nuevos tiempos democráticos.[4]

Pero la esperanzadora alegría del cambio a finales de los años setenta pronto dejó paso a la perplejidad del desencanto en la década de los ochenta. Un desencanto que dio lugar al pasotismo, la apatía y la indiferencia de muchos jóvenes ante una sociedad que no les ofrecía el futuro que habían soñado ni les brindaba suficientes estímulos vitales para continuar luchando contra el sistema.

Como ejemplo de estas creaciones contraculturales, marginales y malditas, nos centraremos en el estudio de algunas obras del poeta y novelista Eduardo Haro Ibars, el fotógrafo Alberto García-Alix y el pintor y dibujante de cómics Ceesepe.

4 Dopico, P., «Cómics, viñetas y dibujos de la Movida Madrileña: de los setenta a los ochenta pasando por el Rastro», *Espacio, tiempo y forma*, vol. 26, Madrid, UNED, 2014, p. 319.

## OTRAS PALABRAS

Eduardo Haro Ibars (1948-1988)[5] representa la encarnación de artista maldito (o «maldecido» como le gustaba afirmar a él mismo) de las letras españolas contemporáneas. Formó parte de una familia de intelectuales de izquierdas encabezada por el periodista y ensayista Eduardo Haro Tecglen y la periodista Pilar Yvars Tecglen, claros ejemplos de aquellos españoles progresistas que habían encontrado en las letras un refugio miserable en esa España franquista gris y dictatorial. Junto al también maldito Leopoldo María Panero, Eduardo Haro Ibars fue uno de los máximos representantes de esa generación de jóvenes españoles que, de la aventura de la clandestinidad antifranquista pasaron a las experiencias extremas con las drogas, el sexo y la vida. Sus amistades y su entorno familiar pronto le permitieron convertirse en uno de los escritores y cronistas de la realidad más críticos y rebeldes de aquella España cambiante. Su padre, el controvertido periodista Eduardo Haro Tecglen, siempre comentaba y creía que Eduardo había sido el resultado de lecturas peligrosas mal digeridas.

Madrileño de nacimiento y apasionado viajero con destino a la exótica ciudad de Tánger, Haro Ibars dijo de sí mismo que era «homosexual, drogadicto y delincuente». Pero también era poeta. Tal vez fue uno de los primeros poetas del rock and roll español, como muestran las letras de las canciones que escribió para el primer disco de La Orquesta Mondragón, *Muñeca hinchable* (1979), banda liderada por el excéntrico Javier Gurruchaga.[6]

Extremo en todos los sentidos, tal vez fue uno de los primeros *freaks* que hubo en España. Representante de una generación de jóvenes españoles que pasó de la aventura de la clandestinidad antifranquista a la encarnación del artista maldito. Novelista, poeta, ensayista, autor de culto. Le apasionaban las vanguardias literarias (sobre todo las que venían de Francia y los Estados Unidos) y conocía de primera mano las obras de autores también malditos como Rimbaud, Lovecraft (cuyas obras tradujo al español), Crowley, los surrealistas y Burroughs. Además, fue bisexual, precursor del movimiento gay en España y militante *queer*, en una época en la que todavía no se había inventado este término para describir una identidad sexual ambigua que no se correspondía con las ideas tradicionales establecidas en nuestro país.

5 Para conocer más detalles de la biografía de Eduardo Haro Ibars, véase: Benito Fernández, J., *Eduardo Haro Ibars: los pasos del caído*, Barcelona, Anagrama, 2005.

6 Sobre su obra poética, véase: Haro Ibars, E., *Obra poética*, Madrid, Huerga & Fierro, 2001; y el enlace web de la Biblioteca Nacional de España: http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000041260&page=1 (fecha de consulta: 1-XII-2018).

Consumidor abusivo de todo tipo de sustancias nocivas, su vida está jalonada por el sexo, las drogas y el rock and roll, que conformaron el tridente temático de la época que le tocó vivir. También fue multitoxicómano, víctima de los malos viajes de la mortal heroína, que en aquellos años acabó con la vida de multitud de jóvenes rebeldes, inquietos y soñadores. Vivió muy deprisa y junto a otros compañeros de viaje formó parte de la llamada «generación bífida»,[7] que, sin buscarlo, encontró peligrosos atajos para finalizar sus vidas antes de tiempo, atrapados por las drogas. A mediados de la década de los ochenta contrajo el sida, y este virus letal acabaría provocando su prematura muerte en 1988, cuando solo tenía cuarenta años de edad.

Haro Ibars publicó su primer libro, *Gay rock* (1974), gracias a la intercesión de su amigo el escritor Mariano Antolín Rato, al que siguieron otras publicaciones, como los poemarios *Pérdidas blancas* (1978), que fue galardonado con el premio de poesía «Puente Cultural», *Empalador* (1980), *Sex Fiction* (1981) y *En rojo* (1985), y el texto de divulgación *¿De qué van las drogas?* (1978), en los que encontramos diversos textos, artículos y poemas sobre sus experiencias con el mundo de las drogas y la heroína. Según sus propias palabras, recogidas en el «Epílogo, epitafio y biografía» de su poemario *Empalador*:

> [...] Se supone que yo debería dar aquí unos pocos datos biográficos, para que se supiese quien soy. Lo haré: nací en Madrid, en la frontera entre Chamberí y Argüelles, el día 30 de abril de 1948. Me crié de modo un poco transhumante, entre Madrid, París y Tánger. Publiqué mi primer libro («Gay Rock», se llamaba, y hablaba de música, en el 74 o 75, en Ediciones Júcar). Me dieron el premio de poesía «Puente Cultural» (25.000 calillas que me gasté en borracheras) en el 76, por un libro hoy inencontrable, «Pérdidas blancas». Y luego saqué otro, «De qué van las drogas», que me parece bastante sensato y periodístico. Lo publicó «Ediciones de la Piqueta». Al mismo tiempo, he estado colaborando en prensa: «Triunfo», «El Viejo Topo», «Informaciones», «Pueblo»... han sido depositarios de mis desvaríos periodísticos.

7 Haro Tecglen, E., «La generación bífida», *El País*, Madrid, 27 de noviembre de 1988. Citado en Benito Fernández, J., *Eduardo Haro Ibars: los pasos del caído*, Barcelona, Anagrama, 2005, p. 383.

> [...] Adoro a los seres híbridos, a los humanimales que se evocan en la penumbra de los cuartos oscuros o bajo la luz anaranjada de las farolas tristes,
>
> [...] Y siento mucho no tener una metralleta para escribir mis verdaderos cantos de amor a la humanidad;
>
> [...] las ametralladoras son hermosas: guardan con la pistola la misma relación que la máquina de escribir con el bolígrafo.
>
> [...] aconsejo a todos los jóvenes poetas que dejen la escritura idiota y se echen a la calle a hacer algo divertido. La violencia es lo único que puede salvarnos del aburrimiento y de la muerte del arte.[8]

La primera vocación de Eduardo Haro Ibars fue la poesía y siempre utilizó la palabra escrita para criticar la realidad que le tocó vivir. Su vida está llena de anécdotas que lo han convertido en un mito: su bisexualidad, su automarginación, su romanticismo, su muerte temprana... Esas experiencias y peripecias personales, a veces insólitas y originales, son los ingredientes principales de un creador que se comprometió hasta las últimas consecuencias con la vida y con la literatura. Un autor que sufrió y escribió desde el sufrimiento.

Podemos conocer mejor a este poeta maldito recordando uno de sus poemas más personales, que se presenta como el autorretrato de un poeta, una ciudad, un deseo y una época, que, metafóricamente, galopa desbocado por las mismas venas:

**UN AUTORRETRATO**

Para B.U.M., como de costumbre, aunque ahora esté en otras cosas.

> Cae la mano derecha avión perdido
> se posa en gritos jóvenes y en árboles
> de intensidad variable donde te encuentro viva.
> Mano izquierda en Madrid de madrugada
> (el decorado es parte de mi cuerpo)
> inventa con un gesto algo cansado
> escaparates donde está tu sombra
> vestida de tormenta y de semáforos

8 Haro Ibars, E., *Empalador, Obra poética*, Madrid, Huerga & Fierro, 2001.

(A lo lejos
escucho acentos música de aquella
que nos acompañó cuando moríamos
perdidos en el día y sus fantasmas)
Ojos desgranan horas y misterios
perdidos en lo oscuro de su luz
intermitentes dicen algún nombre
algún recuerdo que bebimos juntos
(no hará mucho ¿has perdido
su cuerpo en tu desván? ¿o lo mantienes
en alcanfor y en vino diluido?)
Ojos tan fijos en tus cielos siempre
que romperán la escarcha
(sólo porque me aburro si no tiemblas conmigo).[9]

## OTRAS IMÁGENES

Premio Nacional de fotografía en 1999, Alberto García-Alix[10] es uno de los grandes fotógrafos contemporáneos españoles, como acreditan otros importantes galardones recibidos a lo largo de su trayectoria artística, entre ellos el Premio Bartolomé Ros a la mejor trayectoria en fotografía (2003), el Premio de Cultura de la Comunidad de Madrid (2004), el Premio PHotoEspaña (2012) y el nombramiento como Caballero de las Artes y las Letras de Francia (2012).

Nació en León, en 1956. Creador autodidacta, su primera exposición individual la realizó en Madrid, en la galería Moriarty, a la que siguieron numerosas muestras nacionales e internacionales, incluida la retrospectiva del Museo Reina Sofía «De donde no se vuelve».[11] Desde una óptica autobiográfica y opuesta a los estereotipos, sus fotografías constituyen un documento de los cambios personales, sociales y culturales experimentados en España desde finales de los años setenta hasta la actualidad. Es un fotógrafo duro, obsesionado en perseguir la realidad a través de un plano frontal directo, sin sofisticaciones ni trucajes. Su especialidad son los

9 Haro Ibars, E., *Obra poética*, Madrid, Huerga & Fierro, 2001.

10 Sobre Alberto García-Alix y su obra, véase: www.albertogarciaalix.com (fecha de consulta: 1-XII-2018).

11 Garcia-Alix, A., «De donde no se vuelve», Exposición Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 4 noviembre 2008-23 febrero 2009, Madrid, MNCARS, véase: https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/alberto-garcia-alix-donde-no-vuelve (fecha de consulta: 1-XII-2018).

retratos, siempre envueltos en la pureza de la imagen en blanco y negro, y entre sus referentes fotográficos destacan August Sander, Diane Arbus, Danny Lions y Walker Evans.

Las fotografías de García-Alix se sumergen en las calles más *underground* del Madrid de los setenta y los ochenta para retratar su entorno más inmediato, sus amigos, los personajes de la época y los paisajes de su vida. Creador de retratos directos, carentes de pudor, en blanco y negro, que reflejaban el mundo de la noche, las drogas, las putas y los marginados de la época. Rayando lo documental, pero también la autobiografía, se convirtió en testigo directo y ojo clave de la «movida madrileña».

En 1976 García Alix abandonó sus estudios, se marchó de la casa familiar y se trasladó a vivir con su amigo Fernando Pais a una casa en El Rastro madrileño. Juntos montaron su primer laboratorio fotográfico y así comenzó de manera accidental su relación con la fotografía. También entabló amistad con el dibujante de cómics Ceesepe, con quien fundó la Cascorro Factory, y juntos se dedicaron a editar y vender fanzines y comics piratas de Robert Crumb y del *underground* estadounidense. Paralelamente, publicó sus primeras fotos en revistas de la contracultura española, como *Star* y la musical *Disco Exprés*, donde presentó sus retratos de la cantante Alaska y el grupo *Kaka de Luxe*.

En estos años, García Alix experimentaba con la imagen fotográfica, la pintura, el mundo del cortometraje, el diseño gráfico... Pero también tuvo que hacer frente a su adicción a la heroína y la hepatitis C, que fueron durante mucho tiempo sus principales enemigas. El tema de las drogas se presenta con total normalidad en sus fotografías, no se esconde. Era un tema que formaba parte de las vidas de muchos de sus personajes retratados, por lo que tenía que estar presente de una manera más o menos directa. En los retratos improvisados de sus amigos encontramos una complicidad y un toque de confianza que brilla en sus miradas, como podemos observar a través de los entumecidos y adormilados ojos de Eduardo Haro Ibars y su amigo íntimo Ángel Luis Martínez *Lirio*, en *Eduardo y Lirio* (1980).[12] Estas imágenes de García-Alix nos acercan desde un punto de vista plástico a los autorretratos literarios y las poesías de Haro Ibars.

12 Véase: http://www.albertogarciaalix.com/en/obras/the-place-of-no-return/eduardo-y-lirio-1980/ (fecha de consulta: 15-XII-2018).

Eran años de encuentros, de búsquedas y de nuevas experiencias, como recuerda su *alter ego* Xila:

> Nuestro primer encuentro fue en un restaurante chino situado en una calle estrecha que descendía hacia Lavapiés. Una amiga común nos presentó. Él ocupaba una mesa con Ceesepe y Fernando y, como había un sitio libre, me invitaron a sentarme con ellos. Se pasaron el rato bromeando sobre la calidad de la comida. Ceesepe afirmaba que lo que zampábamos era chocho de camello con tallarines. Alberto no le hacía ascos y, entre risas y bocados, me informó de que acababa de escapar (así decía él) de casa de sus padres. Abandonaba sus estudios de Derecho. Fernando, un joven alto y desgarbado que vivía bajo el ala protectora de su madre, quería venderles marihuana auténtica. Colombiana de la buena. El caso es que cuando acabamos los tallarines, salimos a la calle y juntos fumamos un petardo de algo casero y malo. Fernando invitaba.[13]

Igual que sus textos, sus retratos transmiten la personalidad del retratado, y tratan cualquier tema sin complejos ni prejuicios. Hechos e historias que vemos reflejados en sus obras, como la temprana muerte de su hermano Willy a causa de una sobredosis de heroína en 1984. Con *En ausencia de Willy* (1988)[14] el autor logró rememorar su figura con el retrato de un dibujo y una camisa arrojados al suelo, en una imagen llena de ausencias y recuerdos de los que ya no están. Citando al propio autor: «las personas que aparecen en la imagen, algún día estarán muertas». En este caso, ya no están y no volverán.

Alberto García-Alix fue el fotógrafo oficioso de la contracultura española de finales del siglo XX. Una época en la que el país se abrió al punk, a los narcóticos y a las urnas. Captó en blanco y negro ese despertar y esa somnolencia. Travestidos y prostitutas, cuero negro y cremalleras, caballo y motos. En palabras de Haro Ibars: «humanimales y seres híbridos que se evocan en la penumbra de los cuartos oscuros o bajo la luz anaranjada de las farolas tristes». En medio, él mismo, vicioso, tatuado, motero y

13 García-Alix, A., *No me sigas...estoy perdido. Alberto García-Alix 76-86*, Madrid, Fundación Canal, No hay Penas y La Fabrica Editorial, 2006, s/n.

14 Véase: http://www.albertogarciaalix.com/en/en-ausencia-de-willy-1988-2/ (fecha de consulta: 15-XII-2018).

autorretratado. Fue un cazador cazado y su alma está presente en todas sus imágenes. Sus fotografías conforman un diario personal en el que los protagonistas son sus amigos, los escenarios que frecuentan, el ambiente nocturno, la calle, las motos y los tatuajes. En su obra la calle es un elemento vivo que ofrece imágenes sorprendentes. El lugar donde se apoya el retrato de los personajes. Las motos aparecen en sus fotografías más tempranas, protagonizadas por tribus urbanas como los Mods o los Rockers, amantes del mundo de las dos ruedas como el propio García-Alix. Los tatuajes también se convierten en un elemento importante con presencia propia, aportando contenido y significado al retrato. Signos de identidad socialmente relacionados con las subculturas y los barrios bajos de los setenta, aunque hoy se hayan convertido en moda.

Amante de los personajes fronterizos, retrata un mundo marginal con gran realismo y crudeza, pero sin dejar de lado la sensibilidad y la delicadeza. Fotografía su vida y la de las personas que están a su alrededor. El retrato es visto como un enfrentamiento con el retratado. Amante del retrato simple y del cuerpo como arquitectura, donde cada detalle transmite algo nuevo. Muestra una mirada fresca y descarada sobre su entorno, donde lo más importante no era el hecho fotográfico, sino el momento que estaba viviendo, los encuentros, los paisajes de su juventud... En palabras del propio autor:

> Me gustaría ver si es verdad que la cara es el espejo del alma.
> Pero eso es mentira.
> El pecado no se ve.
> Se puede ver alegría, se puede ver tristeza,
> pero lo más profundo no se ve.

Esta reflexión muestra el nivel de búsqueda de sus retratos intimistas, que van más allá de los estereotipos y muestran el lado más oscuro y oculto de sus personajes. Sus imágenes de los barrios bajos y el mundo de la noche, y el tratamiento sin complejos de la drogadicción, la música rock y el mundo del sexo, hacen que sus fotografías estén cargadas de la despreocupación y el nihilismo propios de la época, como también reflejaron las viñetas de muchos cómics *underground* españoles de aquellos años.

## IMÁGENES Y PALABRAS EN VIÑETAS

¿Qué sucede si unimos estas palabras malditas y estas imágenes marginales en otro medio de expresión? Creamos un comic *underground*. Un medio de comunicación y expresión que forma parte de la cultura visual contemporánea. Una creación artística que ha encontrado su lugar entre las artes actuales, que utiliza textos e imágenes en secuencias para contar historias y comparte múltiples relaciones e influencias con otras artes, como el cine, la literatura, la poesía, la pintura y la fotografía.

Veamos algún ejemplo de esta fusión de poesía, fotografía y cómic en la obra del recientemente fallecido Ceesepe (1958-2018),[15] alias de Carlos Sánchez Pérez, cuyo nombre artístico es un acrónimo derivado de las iniciales de su nombre y sus dos apellidos.

Ceesepe fue uno de los dibujantes y pintores más populares de la movida madrileña, que en 2011 fue reconocido con la Medalla de Oro al mérito en las Bellas Artes. Se inició en el mundo del cómic *underground* a mediados de los setenta, tras conocer en Barcelona a un grupo de dibujantes encabezados por Nazario y Javier Mariscal, padres del mítico *El Rrollo Enmascarado* (1973), el primer comic *underground* español. Creó a Slober, un personaje de papel extremo, cuyas aventuras y locuras publicó en las revistas *Star* y *Bésame mucho*. También publicó otros cómics y dibujos en magazines como *El Víbora*, *Madriz* y *La Luna de Madrid*, y realizó numerosas serigrafías, caratulas de discos e ilustraciones, además de los carteles de las primeras películas de Pedro Almodóvar, *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (1980) y *La ley del deseo* (1986).

Ceesepe era un cronista de su tiempo que mostró a través de sus viñetas una vida cotidiana y urbana protagonizada por personajes chulescos, arrabaleros y románticos. Sus historias tenían lugar en los bajos fondos de una ciudad cualquiera de aquella España de la Transición. Los tópicos de las drogas, el sexo y el rock and roll también pasearon por sus páginas para descubrir la cara menos amable de aquel Madrid canalla y callejero. Dibujante, guionista, ilustrador y pintor autodidacta, sus orígenes como artista gráfico se encuentran en el mundo del cómic, medio que desarrolló entre 1974 y 1984. Siempre ligado a los movimientos alternativos, del cómic saltó al mundo de la pintura para convertirse en el «artista revelación» de la feria de arte *Arco 84*.

15 Sobre Ceesepe, véase: Dopico, P., *El cómic underground español*, *op. cit.*, pp. 347-354; y su página web: http://www.ceesepe.net/ (fecha de consulta: 1-XII-2018).

Tras abandonar el cómic se dedicó fundamentalmente a la pintura, exponiendo en numerosas ciudades como Ámsterdam, París, Ginebra, Nueva York y Madrid.

Para completar el círculo interdisciplinar que estamos trazando, estableceremos algunos nexos entre las poesías de Eduardo Haro Ibars, las fotografías de Alberto García-Alix y las viñetas de Ceesepe a través del análisis de dos historietas que muestran y reivindican la vida de aquella juventud que vivía al límite, sin complejos y sin miedos en la noche madrileña.

Como hemos citado anteriormente, Ceesepe y Alberto García-Alix, amigos y compañeros de viajes iniciáticos,[16] formaron la Cascorro Factory, y ambos establecieron interesantes sinergias artísticas en las calles del Rastro madrileño. Juntos vivieron sus primeros sueños de libertad e iniciaron una vida al límite que Ceesepe representó en sus cómics, como vemos en «Lola en... Esta noche te mato». Con un dibujo hiperrealista basado en fotografías de su amigo García-Alix, representa las pasiones y desamores de una pareja de carne y hueso, que podían ser sus propios amigos. Incluso el propio Eduardo Haro Ibars y Magy, una mujer real. O más bien un instante fotográfico que García-Alix capturó en 1978 con su mirada directa y frontal, y con una pequeña cámara que había caído en sus manos unos años antes. Esta historia adquiere tintes violentos y dramáticos cuando asistimos a un castrante mordisco y a un abrazo apasionado que se convierten en metafóricas caricias mortales. Ya lo dice el dicho: «hay amores que matan». Dibujos paranoicos que cuentan historias autobiográficas y reflejan su barroco mundo interior, en unos relatos llenos de laberintos pasionales, borracheras épicas y personajes procedentes de los bajos fondos de las grandes ciudades.

Con el título de «Vicios modernos», Ceesepe realizó en 1978 una historieta que descubría la cara menos amable de Madrid y «lo más moderno en vicio y depravación para morenos». A lo largo de once páginas, mostraba los tópicos de las drogas, el sexo y el rock and roll, con un dibujo preciso de línea clara y trazo sencillo, deudor del material fotográfico en que están basados muchos personajes de la historia. El propio autor descubría algunos secretos de su técnica gráfica al revelar su relación con la fotografía, y

16 Los retratos que García-Alix realizó a Ceesepe son una muestra clara de esta amistad, como pueden verse en los siguientes enlaces web:
http://www.albertogarciaalix.com/obras/no-me-sigas-estoy-perdido/;
Y: http://lab.rtve.es/webdocs/la-linea-de-sombra/anos_70-80.php
(fecha de consulta: 15-XII-2018).

confesar que casi todos los dibujos de esta historia «están sacados» a partir de fotografías e imágenes de Alberto García-Alix, la Cochu, Vicky, Bárbara (en alusión a Ouka Leele), Yeti y Fernando Apais «El Látigo». La historia entremezcla los tópicos del *underground* con un dibujo de estilo hiperrealista, de gran expresividad y dinamismo, que combina magistralmente los fondos blancos y negros y las gamas intermedias mediante el uso de tramas y rayados manuales.[17]

La historia se desarrolla entre la escalera de la casa donde vivía su compañero de aventuras Alberto García-Alix,[18] en la madrileña calle de La Encomienda, y la discoteca *La Noche*. Cuando este antro abre sus puertas, se llena de jóvenes, «humanimales», músicos y rockeros que viven escondidos en las calles de la gran ciudad, algunos de ellos reales como Alaska y Manolo Campoamor, integrantes de Kaka de Luxe. Según avanza la historia los personajes beben, fuman, consumen todo tipo de drogas y practican toda clase de «vicios modernos» sin ningún tipo de complejo, mientras desarrollan sus relaciones personales. Las viñetas muestran de forma explícita algunas adicciones de la época, desde porros hasta picos de heroína, que para muchos lectores podían convertirse en una especie de guía o manual de instrucciones para neófitos en este campo. En el otro extremo del tridente temático del *underground*, el sexo aparece encarnado en la figura de una preciosa mujer:

> Allí curraba Lola.
> Ella es su chica.
> Sus piernas la envidia de las nenas y el capricho de los nenes.
> Esa noche en La Noche actuaba *Kaka de Luxe*.[19]

La representación de un extraño sueño cambia los roles de los personajes, y en las últimas páginas es ella la que domina a su chulo, convertido en un mono, al que pasea por la calle atado a una cadena. Todo termina con la representación de nuevos «vicios modernos» de sus amigos, como la religión, el suicidio, el travestismo y la masturbación, cuyo dibujo está realizado a partir de una fotografía de Ouka Leele. Mediante una secuencia narrativa llena de *flashbacks*, saltos temporales e historias

17 Dopico, P., «Cómics, viñetas y dibujos de la Movida Madrileña», *op. cit.*, p. 337.

18 Véase la primera parte del audiovisual de Alberto García-Alix «No me sigas... Estoy perdido»: http://www.albertogarciaalix.com/obras/no-me-sigas-estoy-perdido/ y https://vimeo.com/34733678 (fecha de consulta: 15-XII-2018)

19 Ceesepe, «Vicios modernos», *Star*, 38, Barcelona, Producciones Editoriales, julio de 1978, p. 17.

paralelas, las imágenes aluden a recuerdos y anécdotas del autor, y referencias y guiños al lector cómplice que también se movía por aquellos ambientes nocturnos de Madrid. Con estos ingredientes, Ceesepe creó historias llenas de escenas asombrosas y poesías visuales, cuyas viñetas aparecían llenas de jeringuillas y puñaladas. Pero Ceesepe también era un romántico que inventaba preciosas historias de amor, que no solían tener un final feliz, porque para él las historias de amor eran tragicomedias.

Como podemos comprobar, el comic *underground* español de los años setenta presentaba una estética nueva para una sociedad nueva. Un grafismo novedoso en el que predominan el feísmo, los contrastes entre blancos y negros, el tratamiento de planos y el diseño de páginas vanguardistas. La imagen predomina sobre los textos; crean volúmenes con las tramas y rayados manuales; juegan con la forma de las viñetas; la perspectiva y la variación de planos es continua, recurren al uso de visuales onomatopeyas, expresivas líneas de velocidad, imágenes secuenciales dobles y elementos gráficos que sustituyen a los textos, todo ello dibujado con un detallismo minucioso de gran realismo y crudeza.

Ya hemos explicado en otros textos cómo Ceesepe manifestaba en sus cómics y dibujos sus preferencias por el manierismo gráfico y la fotografía. Como vemos a través de esta muestra de su obra gráfica, Ceseepe despliega un dibujo realista cargado de surrealismo y simbolismo que parece enfriar la crudeza temática del relato con unas líneas delgadas y limpias que persiguen la elegancia del trazo y la belleza de las formas. Además, mostraba sus gustos literarios a través de unos textos líricos y poéticos rodeados de bocadillos que envuelven unos diálogos rudos y directos. Al comenzar la década de los ochenta, en las páginas de sus obras el dibujo y la narración iban separándose gradualmente, caminando por senderos autónomos, hasta alcanzar la independencia mutua y ahogar la palabra en imágenes que desarrollaban la expresividad del cuerpo, el gesto y la mirada. Así, sus personajes se convirtieron en una especie de mimos de papel que solo hablaban a través de la imagen. Desde aquí a los campos de la ilustración y la pintura solo había una delgada línea fronteriza que Ceesepe atravesó en sus últimas obras en el mundo del cómic *underground*.[20]

Mediante este estudio conjunto de la obra del escritor Eduardo Haro Ibars, el fotógrafo García-Alix y el pintor y dibujante de cómics Ceesepe hemos querido establecer nuevos nexos y relaciones entre el cómic y otras

20 Dopico, P., *El cómic underground español*, op. cit., p. 350.

artes, como la poesía y la fotografía. No son los únicos ejemplos existentes. Podemos encontrar otras muestras similares en la obra de otros escritores y artistas visuales de nuestra historia reciente, que muestran las conexiones e influencias mutuas entre estas artes. Pero con análisis como este, pretendemos descubrir algunas de las múltiples afinidades que concurren entre ambos lenguajes, el visual y el literario. Por otro lado, también queremos reivindicar el valor de estas obras como documento histórico de excepcional interés. Unas microhistorias muy personales que muestran un reflejo diferente y alternativo de los acontecimientos ocurridos en la España de la Transición democrática. Las imágenes y las palabras de estos creadores contraculturales y vanguardistas registraron la vida diaria de unos personajes que fueron marginados y olvidados por la sociedad española durante mucho tiempo. Reflejaron y contaron la vida cotidiana, los sueños, las fantasías, los miedos, las pesadillas y los deseos insatisfechos de una juventud española que también formó parte de aquella época.

# Veinte años de humor gráfico español (1970-1990). Un repaso a la Transición tamizado por la risa

## Twenty years of Spanish graphic humor (1970-1990). A review of the Transition sifted by laughter

Antonio Tausiet[1]

**Resumen:** Breve historia del humor gráfico en España en las dos décadas del Tardofranquismo al Desencanto (1970-1990), enmarcada por sus antecedentes, marcados por la Ley de Prensa de 1966, y sus postrimerías, con el fin del primer período de gobiernos del Partido Socialista, en 1996.

**Palabras clave:** humor gráfico, tardofranquismo, desencanto, transición, periódicos, revistas.

**Abstract:** Brief history of graphic humor in Spain in the two decades of Tardofranquismo to Desencanto (1970-1990), framed by its antecedents, marked by the Press Law of 1966, and its aftermath, with the end of the first period of governments of the Socialist Party, in 1996.

**Keywords:** graphic humor, tardofranquismo, desencanto, transition, newspapers, magazines.

### INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como médula espinal los catorce últimos capítulos del libro *50 años de humor español*.[2] Su coordinador, el humorista gráfico conocido como Chumy Chúmez,[3] también ejerció de teórico del arte que cultivaba. Publicó libros y artículos sobre humor gráfico y cómic, llegando a ser pionero en la difusión en España de la historieta *underground* estadounidense de los años sesenta, coordinando con Ops[4] el recopilatorio *Comix underground USA* (1972).

La gran virtud del libro mencionado es la decisión de recopilar las opiniones de los propios humoristas de los que trata, lo que nos da pie a hacer

1 tausiet@gmail.com

2 CHÚMEZ, CH., *50 años de humor español*, Madrid, El Independiente, 1990.

3 José María González Castrillo (San Sebastián, 1927-Madrid, 2003).

4 Andrés Rábago (Madrid, 1947), también conocido como El Roto.

un repaso de primera mano de la época referida (1970-1990). Sin perjuicio de contar también con las reseñas valorativas de los principales estudiosos del asunto, procedentes de los libros y fuentes listados en la bibliografía, además de la experiencia como lector y crítico del autor de este artículo, y el repaso del corpus de publicaciones de su colección personal.

Mediante el aporte de gran cantidad de información, se pretende establecer un corpus nominal y cronológico de los autores y los medios donde desplegaron su ingenio, incluyendo los diarios, las revistas y demás publicaciones.

Todo ello alrededor de la muerte del dictador, epicentro que marca un cambio de época en el país, cuyos bordes del huracán se extienden hacia el pasado con la tramposa Ley de Prensa de 1966 y sus tímidas consecuencias; y hacia el futuro con el retorno al poder de los herederos del franquismo en 1996. El huracán propiamente dicho, entre 1970 y 1990, del Tardofranquismo al Desencanto, fue llamado Transición española,[5] y más allá de la discusión sobre su naturaleza, generó, sin la menor sombra de duda, toneladas de humor dibujado, que es lo que intentamos reseñar aquí.

## ANTECEDENTES (1966-1970)

Corría 1966. El repunte financiero del desarrollismo, impulsado por la facción tecnócrata del Opus Dei del gobierno de Franco, favoreció el resurgir del antifranquismo, que se materializó en conflictos obreros y protestas estudiantiles, además de propiciar una inusitada explosión humorística.

### LOS PERIÓDICOS HASTA 1970

El grueso de los humoristas gráficos saltó a la fama desde la plataforma de los periódicos. El escritor satírico Pgarcía[6] hace un minucioso repaso en su texto *25 años de humor en la prensa diaria (1959-1983)*,[7] del que se pueden obtener datos muy concretos. El humor en la prensa diaria desde el comienzo de la dictadura hasta 1966 estuvo marcado por la censura, que imponía unos límites muy estrechos. Una gran parte de los chistes gráficos que se publicaron en ese período era material procedente del extranjero, publicado en las últimas páginas junto a los pasatiempos.

5 La Transición en este estudio queda dividida en tres partes: el Tardofranquismo (1970-1977), la Transición propiamente dicha (1975-1982) y el Desencanto (1982-1990).

6 José García Martínez-Calín (Valencia, 1932).

7 VV. AA., *25 años de humor español*, Madrid, ed. Agroman, 1983, p. 147.

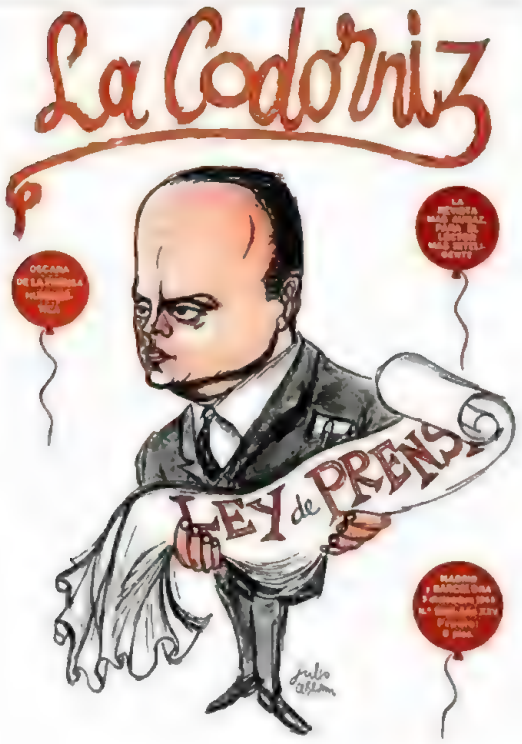



*Fig. 1. Portada de Julio Cebrián de* La Codorniz, *1255, diciembre de 1965. Primera caricatura política del franquismo. Manuel Fraga alumbra la Ley de Prensa*

Aun así, en la prensa catalana llegaron a destacar dibujantes como Moreno[8] y Muntañola[9] (*La Vanguardia*), pero por encima de todos Cesc[10] (*Diario de Barcelona*), que fue sustituido por García Lorente[11] y por Cerón.[12] Cesc evolucionó hasta convertirse en uno de los más importantes humoristas críticos.

Claro que fue en la prensa de Madrid donde, a pesar de la censura, los profesionales encontraron mayor eco. La estrella del momento era una de las caras amables del régimen, Mingote,[13] que publicaba sus viñetas desde 1953 en el diario *ABC*, con un gran éxito provocado por su talento gráfico y sus aciertos temáticos. Esa fama llevó a plantearse a otros diarios la necesidad de incorporar humoristas propios en páginas relevantes. Así, Dátile[14] se convirtió en el dibujante del diario *Ya* en 1954, y Máximo,[15] procedente de *Arriba*, pasó a *Pueblo* en 1965, donde se hizo muy popular.

8 Arturo Moreno (Valencia, 1909-Barcelona, 1993). Pionero del cine de animación.
9 Joaquim Muntañola (Barcelona, 1914-2012). Autor de *Josechu el Vasco*.
10 Francesc Vila y Rufas (Barcelona, 1927-2006).
11 Pedro García Lorente (Barcelona, 1922-1992).
12 Alfonso Cerón (Alhama de Murcia, 1928-Mataró, 2015).
13 Antonio Mingote (Sitges, 1919-Madrid, 2012).
14 Emilio Dáneo (Barcelona, 1921-Madrid, 2012). En 1955 se incorporó a *La Codorniz*.
15 Máximo San Juan (Mambrilla de Castrejón, 1932-Madrid, 2014). Entre 1977 y 2007 publicó una viñeta diaria en el diario *El País*.

## LA LEY DE PRENSA DE 1966

En 1966, Manuel Fraga, ministro de Información y Turismo, cargo franquista responsable de la propaganda, aprobó la Ley de Prensa [fig. 1].[16] Esta norma suprimía la censura previa a los medios de comunicación. Dicha ley tenía un primer artículo que otorgaba la libertad, en el que se aseguraba «el derecho a la libertad de expresión de las ideas» y «el derecho a la difusión de cualesquiera informaciones por medio de impresos». Después del liberador artículo primero, venía el segundo, que establecía las limitaciones a la libertad que acababa de consagrar, comenzando por «el respeto a la verdad y a la moral; el acatamiento a la Ley de Principios del Movimiento Nacional», etc.

Así, de la mano de la nueva *Ley Fraga* llegaron los expedientes, que anteriormente no tenían lugar por la acción de la mencionada censura previa. Los humoristas gráficos comenzaron a acumular sanciones, juicios por desacato, multas y condenas. Paralelamente, aparecieron las primeras caricaturas personales de políticos desde 1939. Y se acuñó la manida frase según la cual los chistes eran los mejores editoriales de los periódicos. Todo había cambiado para que todo continuase igual, pero fue innegable que se produjo una explosión de creadores y el *boom* del humor gráfico adquirió una gran relevancia, cualitativa y cuantitativa.

Los diarios madrileños contaban con puntales del oficio como el ya asentado Máximo en *Pueblo*, al que se añadió Quesada[17] con sus caricaturas políticas, también procedente de *Arriba*. En este medio, los huecos de los citados fueron rellenados con Edu[18] y Puig Rosado.[19] El brillante Cebrián[20] dibujaba en *El Alcázar* y después en *Nuevo Diario*, donde compartía páginas con el principiante Madrigal.[21] Y el emergente diario *Madrid* fichó como estrella a Chumy Chúmez, además de contar con Abelenda[22] en secciones semanales.

Aunque quien representó personalmente el espíritu del *boom* a nivel nacional fue Forges,[23] fichado tras la Ley Fraga en *Informaciones* y convirtiéndose en el más popular de todos los humoristas gráficos del país,

16 Ley 14/1966, de 18 de marzo, de Prensa e Imprenta.
17 Fernando Quesada (Orense, 1933-Vigo, 2016). Colaboró en *Faro de Vigo* entre 1961 y 2011.
18 Eduardo Ibáñez (Palacios de la Sierra, 1941). Uno de los viñetistas característicos de *La Codorniz*.
19 Fernando Puig Rosado (Don Benito, 1931-París, 2016). Galardonado pintor e ilustrados.
20 Julio Cebrián (La Rúa de Valdeorras, 1929-Madrid, 2016). De trazo único, vanguardista y arriesgado.
21 Antonio Madrigal (Melilla, 1940). Debutó en *Don José* en 1956 y colaboró en *La Codorniz*.
22 Alfonso Abelenda (La Coruña, 1931). También pintor expresionista.
23 Antonio Fraguas de Pablo (Madrid, 1942-2018).

como veremos luego. Cerrando esta reseña madrileña, hay que apuntar la existencia efímera del falangista *Diario SP*, donde colaboraba Pablo[24] con un chiste diario.

El otro foco informativo, desde Barcelona, ofreció sus nuevos frutos, de gran calidad. El mencionado Cesc alcanzaba su madurez incisiva en *Tele Express* y *El Correo Catalán*. En este último medio y en *La Vanguardia* colaboraban Pañella[25] y Oli,[26] y desplegó su gran talento Perich,[27] que alcanzó un éxito comercial inusitado con uno de los libros recopilatorios de sus textos y dibujos.[28]

## LAS REVISTAS DE HUMOR HASTA 1970

La nómina de dibujantes de la revista madrileña *La Codorniz* (1941-1978) es un compendio de lo mejor del ramo en la historia del humorismo español: Chumy Chúmez, Forges, Julio Cebrián, Martínmorales,[29] Máximo, Mena,[30] Mingote, Ops, Serafín[31] o Summers.[32] Esta publicación inició su declive en 1970, aún dirigida por el escritor Álvaro de Laiglesia, que permaneció en el cargo entre 1944 y 1977.

Dos publicaciones que obtuvieron gran éxito fueron *DDT* y *Can Can*, ambas de la editorial Bruguera de Barcelona. Fueron el precedente donde se gestaron los mimbres de las revistas de humor catalanas, que después serán las que le arrebaten el liderazgo del sector a Madrid.

Respecto al *DDT*, revista que había nacido en 1951 con la argentina *Rico Tipo*[33] como modelo, en 1965 modernizó su aspecto y contenidos bajo la batuta de un nuevo director, Jaume Perich, que pretendía emular a *La*

24 Pablo San José (Larache, 1926-Burgos, 1998). Autor de *La oficina siniestra*.
25 Vicente Pañella (Barcelona, 1936). Colaborador característico de TBO en los años 60 y 70.
26 Enrique Oliván (Huesca, 1933-Barcelona, 2000). Dibujante todoterreno, publicó en Bruguera y *El Jueves*.
27 Jaume Perich (Barcelona, 1941-Mataró, 1995). Uno de los humoristas gráficos más incisivos.
28 PERICH, J., *Autopista*, Barcelona, ed. Estela, 1970. Su título parodia al *Camino* de Escrivá de Balaguer.
29 Francisco Martín Morales (Almería, 1946). Colabora en el diario *ABC* desde 1994.
30 José Luis Martín Mena (Madrid, 1935-2006). Autor de *Cándido*.
31 Serafín Rojo (Madrid, 1925-2003). Célebre por sus marquesas.
32 Manuel Summers (Huelva, 1935-1993). También director de cine.
33 Fundada en Buenos Aires por el dibujante Divito, perduró de 1944 a 1972.

*Codorniz*. Contaba con Segura,[34] Conti,[35] Vázquez,[36] Ibáñez,[37] Peñarroya,[38] Jorge[39] o Gin.[40] En 1967, *DDT* se transformó en un tebeo infantil.

En 1957 se había producido la fuga de Bruguera de Giner,[41] Escobar,[42] Peñarroya, Cifré[43] y Conti para crear *Tío Vivo*. Bruguera contraatacó con el lanzamiento de *Can Can* (1958), que entre 1965 y 1968 tuvo una vida paralela al *DDT*, ambas dirigidas a un público adulto, aunque *Can Can* se especializó en mostrar damas esculturales. Allí dibujaban Segura, Vázquez, Perich, Oli, Serafín o Íñigo.[44] Una vez adquirido el *Tío Vivo* por Bruguera en 1960, se añadieron profesionales de la casa como Raf,[45] Vázquez, Escobar, Segura o Peñarroya, además de otros que ya se habían sumado al equipo fundador, como Nadal.[46] Como en el caso del *DDT* y otras publicaciones de Bruguera, fue derivando hacia el tebeo infantil hasta morir entrados los ochenta.

Otra publicación de corte similar, también barcelonesa y a la sombra del *DDT*, fue *PZ* (ed. Rápidas, 1959-1960), que tuvo 38 entregas. En ella colaboraron autores de primera línea como Nadal, Raf, Muntañola o Gin.

*Mata Ratos* (Ibero Mundial de Ediciones, 1965-1977) tuvo una larga y cambiante trayectoria. Publicada también en Barcelona y dirigida por Conti, ofrecía unos contenidos similares a *DDT* y *Can Can*, que iban evolucionando con la sociedad española. Algunos de sus humoristas fueron Raf, Ja,[47] Conti, Figueras,[48] Gin, Óscar,[49] Oli, Perich, Serafín, Tha[50] o Vallés.[51] En 1975 incorpora en la portada fotos eróticas de mujeres, dirigida por Tom[52] y

34 Roberto Segura (Barcelona, 1927 - Premià de Mar, 2008). Autor de *Rigoberto Picaporte*.
35 Carlos Conti (Barcelona, 1916-1975). Autor de *El loco Carioco*.
36 Manuel Vázquez (Madrid, 1930-Barcelona, 1995). Autor de *Las hermanas Gilda*.
37 Francisco Ibáñez (Barcelona, 1936). Autor de *Mortadelo y Filemón*.
38 José Peñarroya (Forcall, 1910 - Barcelona, 1975). Autor de *Gordito Relleno*.
39 Miguel Bernet Toledano (Barcelona, 1921-1960). Autor de *Doña Urraca*.
40 Jordi Ginés (Barcelona, 1930-Sitges, 1996). Gran caricaturista, fundador de *El Jueves*.
41 Eugeno Giner (Ortells, 1924-Premiá de Dalt, 1994). Uno de los "cinco grandes", con los cuatro siguientes. Especializado en dibujo realista.
42 José Escobar (Barcelona, 1908-1994). Autor de *Zipi y Zape*.
43 Guillermo Cifré (Barcelona, 1922-1962). Autor de *El repórter Tribulete*.
44 Ignacio Hernández Suñer (Granollers, 1924-Barcelona, 2015). Autor de *Lola*.
45 Juan Rafart Roldán (Barcelona, 1928-1997). Autor de *Sir Tim O'Theo*.
46 Ángel Nadal (Barcelona, 1930-2016). Autor de *Pascual, criado leal*.
47 Jordi Amorós (Barcelona, 1945). Autor de *Sor Angustias de la Cruz*.
48 Alfons Figueras (Villanueva y Geltrú, 1922-2009). Autor de *Topolino*.
49 Óscar Nebreda (Barcelona, 1945). Autor de *El profesor Cojonciano*.
50 Joseph August Tharrats (Barcelona, 1956). Dibujante de trazo estilizado y detallista.
51 Josep Maria Vallés (Barcelona, 1947). Adscrito al feísmo.
52 Antonio Roca (Barcelona, 1953). Característico dibujante catalán de la Transición.

Romeu,[53] que fundarán *El Jueves* en 1977. Ese mismo año *Mata Ratos* fenece, ya en la editorial Garbo y con la dirección de Manel,[54] que la hace sobrevivir como *Eh!* durante diez entregas. Aún se lanza un único número como *Mata Ratos* en mayo, que será su fin definitivo.

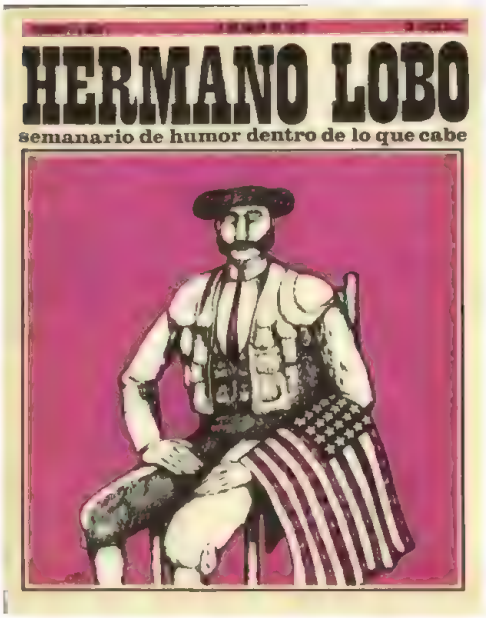



*Fig. 2. Ilustración de Ops para el primer ejemplar de* Hermano Lobo, *mayo de 1972*

Una reflexión obligatoria, de orden teórico, llegados a este punto: las ilustraciones de portada de las revistas y álbumes de humor, tanto de historieta infantil como para adultos, constituyen un magno capítulo de la historia del humor gráfico. A veces mudas; otras acompañadas de texto, son siempre un ejemplo de que el chiste gráfico tiene un hermano mayor casi siempre olvidado, con ejemplos tan ilustres como la labor de décadas de Francisco Ibáñez y sus cientos de celebradas portadas de *Mortadelo y Filemón*.

## EL TARDOFRANQUISMO (1970-1977)

Con la llegada de la crisis mundial de 1973, el desarrollismo se terminó y en 1975 murió el dictador. Francisco Franco lo tenía todo «atado y bien atado», aunque ciertas espitas de progreso cultural e intelectual habían sido abiertas.

### LA MODERNIDAD: *HERMANO LOBO*

La onda expansiva del llamado *boom* de 1966 nos lleva hasta la gran protagonista de su época: el semanario *Hermano Lobo* (1972-1976) [fig. 2]. Su editor fue el periodista José Ángel Ezcurra, fundador de la revista *Triunfo*, en la que colaboraba Chumy Chúmez, que se convirtió en el alma máter de la nueva iniciativa. Se trataba de hacer una publicación moderna, lejos de la ya

53 Carlos Romeu (Barcelona, 1947). Autor de *Miguelito*.
54 Manel Ferrer (Barcelona, 1940). Autor erótico de *Manolo e Irene*.

renqueante *La Codorniz*, de donde se trasladaron muchos de los colaboradores.

Teniendo en cuenta que el temido artículo dos de la Ley de Prensa imposibilitaba la libertad que supuestamente consagraba, los responsables de *Hermano Lobo* se fijaron, más que en el contenido, en el aspecto exterior de la revista francesa *Charlie Hebdo*,[55] que copiaron fielmente. Eso sí, Chumy se supo rodear de colaboradores tan geniales como originales: además de sus dibujos, comparecían los de Forges, Ops, Perich y Summers. Y en cuanto a los textos, nada menos que Cándido, Manuel Vicent y Francisco Umbral.

Al poco tiempo se incorporaron otros grandes nombres del humor, como Gila,[56] Quino[57] o José Luis Coll. La trayectoria de la publicación estuvo salpicada de denuncias por parte de las autoridades franquistas, además de lograr un gran éxito en los ambientes universitarios e izquierdistas. Pero en junio de 1976, la revista dejó de publicarse. Había tenido sentido y había marcado los años finales de la dictadura. Experta en sugerir, con un humor de calidad intelectual, una gran dignidad gráfica y literaria y una capacidad crítica hasta el límite de lo posible, le sucederían otros productos de muy diferentes tonos.

## POR FAVOR, MUCHAS GRACIAS

Del mismo modo que, para *La Codorniz*, *Hermano Lobo* había supuesto una sangría, una nueva publicación iba a provocar otro trasvase de humoristas. Se trató de la revista *Por Favor* (1974-1978), cuya editorial, del empresario José Ilario, se llamaba como la revista británica *Punch*.[58] La cesión del testigo humorístico de Madrid a Barcelona daba comienzo.

La publicación destacó por su carácter combativo y radical, tratando con desvergüenza los llamados valores patrios tradicionales. Fue la primera revista de humor abiertamente político desde la derrota de la Segunda República, y tomó el relevo histórico a la corriente humorística catalana, caracterizada por un tono más desgarrado y menos respetuoso con las formas sociales que el generado en la esfera madrileña. Uno de los principales protagonistas del citado trasvase de profesionales, Jaume Perich, coincidía con Forges en introducir más temas de actualidad en *Hermano Lobo*, mientras

55 Veterano semanal satírico, nacido en París en 1969 y que sigue editándose.
56 Miguel Gila (Madrid, 1919-Barcelona, 2001). Humorista gráfico y célebre monologuista.
57 Joaquín Salvador Lavado (Mendoza, Argentina, 1932). Autor de *Mafalda*.
58 Veterano semanal satírico publicado en Londres entre 1841 y 2002.

que Chumy Chúmez abogaba por un humor más atemporal. Así, y codirigida por el propio Perich con Manuel Vázquez Montalbán, se levantó *Por Favor*, que incluía colaboraciones de Forges enviadas desde Madrid.

Perich la definió como una «revista crítica, ecológica, erótica, feminista, comunista y muchas cosas más». Además de los citados, colaboraron en ella Máximo, Guillén,[59] Tom, Romeu, Pablo, J. L. Martín,[60] Cesc, Martínmorales, Cebrián, Vallés, Núria Pompeia,[61] El Cubri,[62] Kim,[63] además de extranjeros como Tex,[64] Quino, Reiser[65] o Wolinski.[66]

Durante las tres suspensiones gubernativas de *Por Favor* (entre 1974 y 1976), se editó la cabecera *Muchas Gracias*,[67] elaborada por los mismos colaboradores, que también nutrieron los contenidos de los diez fascículos de la *Historia de España (vista con buenos ojos)*, editados por Punch entre 1974 y 1975.

## COCODRILOS Y COMICICLOS

Volviendo a Madrid, el periodista Eugenio Suárez, que había fundado *El Caso* (1952-1987) y *Sábado Gráfico* (1956-1983), lanzó en 1974 *El Cocodrilo Leopoldo*, revista de humor de gran virulencia crítica que duró sólo un año y que contaba con las tiras de Peridis,[68] entre otros. Esta publicación nació al calor del llamado *Espíritu del 12 de febrero* de 1974, supuesto movimiento político de apertura protagonizado por Carlos Arias Navarro, último presidente del gobierno de Franco, que en la práctica no supuso ningún avance. Así, *El Cocodrilo Leopoldo* fue objeto de constantes secuestros, retenciones y multas, fruto de la aplicación del artículo dos de la Ley de Prensa, cerrando en 1975, antes de cumplir su primer año, y a menos de dos meses de la muerte del dictador. Ya en la década siguiente, hubo un

59 Juan José Guillén (Fuente del Maestre, 1947). También ilustrador y escenógrafo.
60 José Luis Martín Zabala (Barcelona, 1953). Autor de *Quico el progre*.
61 Núria Vilaplana (Barcelona, 1931-2016). Pionera del humor feminista.
62 Colectivo formado por el guionista Felipe Hernández Cava (Madrid, 1953), con los dibujantes Saturio Alonso y Pedro Arjona.
63 Joaquim Aubert Puigarnau (Barcelona, 1941). Autor de *Martínez el facha*.
64 Juan Guillermo Tejeda (Santiago de Chile, 1947). También diseñador gráfico.
65 Jean-Marc Reiser (Réhon, 1941-París, 1983). Fundador de *Hara-Kiri* en 1960.
66 Georges Wolinski (Túnez, 1934-París, 2015). Asesinado en el atentado contra *Charlie Hebdo*.
67 Tomó su nombre del semanario humorístico madrileño publicado entre 1924 y 1932.
68 José María Pérez González (Cabezón de Liébana, 1941). También arquitecto, colabora en *El País* desde su fundación.

renacimiento de la revista, que se reseña en su correspondiente epígrafe cronológico de este estudio (*El Desencanto*).

Por otro lado, José Mayá, responsable de la editorial Sedmay (Madrid, 1973-1985), publicó libros de recopilación de chistes gráficos de Forges, Chumy Chúmez, Summers, Gila y Romeu entre 1974 y 1976. Esta empresa fue también la responsable de los 28 *Comiciclos* (1974), colección de fascículos humorísticos monográficos a cargo de varios de los dibujantes citados, además de Pablo, Mingote, Serafín y El Cubri. Los *Comiciclos* supusieron un gran éxito de ventas, así como algunas visitas de su editor al Tribunal de Orden Público,[69] citado por alterar el *statu quo*. Ya en 1977 y con un formato similar, se lanzaron los *Historiciclos* de Forges, reeditados en 1978 como *Los forrenta años*, y que fueron la semilla para que este humorista crease su magna *Historia de Aquí*, como se reseña más adelante.

## EL PRIMER EL *PAPUS*

Entre 1974 y 1976 coexistieron grandes publicaciones humorísticas como *La Codorniz*, *Hermano Lobo*, *Por Favor* y *El Papus*, nacida en 1973. Los dibujantes catalanes Ivà[70] y Óscar, que habían creado la revista de sátira deportiva *Barrabás* (ed. Elf, 1972-1976), recibieron el encargo de esa editorial barcelonesa para sacar a la luz otra publicación humorística un año después, esta vez de crítica social. Como *Barrabás* continuaba siendo editada, los dos creadores se repartieron la tarea, quedando Óscar a cargo de la revista deportiva e Ivà al frente de la nueva, *El Papus*. En ella, además de los citados, dibujaban Vives,[71] García Lorente, Gin o Manel, y escribían Maruja Torres, Joan de Sagarra o Manuel Vázquez Montalbán. Al poco tiempo, Ivà se fue a Londres y el resto de la redacción se diseminó, pasando a participar en otros proyectos como *Por Favor*.

Ya en 1976 y a punto de cerrar *Barrabás*, Óscar y Gin se hicieron cargo de *El Papus*, dándole un giro gamberro, que respondía más fielmente a su lema de portada: *Revista satírica y neurasténica*, frase adaptada del modelo francés de la revista, *Hara Kiri*,[72] que se anunciaba como *Journal bête et méchant* («Revista estúpida y mezquina»).

69 Instancia judicial franquista para reprimir los llamados delitos políticos. Fue sustituido en 1977 por la Audiencia Nacional.

70 Ramón Tosas (Manresa, 1941-Briones, 1993). Autor de *Makinavaja*.

71 Jordi Vives (Barcelona, 1950). Especializado en historieta *underground*.

72 Mensual satírico parisino (1960-1986), del que surgió *Charlie Hebdo*.

*Fig. 3. Ilustración de José Luis Martín para el primer ejemplar de* El Jueves, *mayo de 1977*

No obstante, en buena parte de los contenidos de *El Papus* permanecía una importante carga política que molestaba a los sectores más conservadores, hasta el punto de que en 1977 se colocó una bomba en su redacción, matando al conserje del edificio. A raíz de ello, varios de los colaboradores, disconformes con la línea de la publicación, emigraron a una nueva, llamada *El Jueves*. Ivà volvió a hacerse cargo, hasta 1979. La cabecera *El Papus*, como veremos, continuó su andadura una década más tras esa época de esplendor. La publicación satírica izquierdista *Butifarra!* (Barcelona, 1975-1979), impulsada por Alfons López,[73] también nutrió a *El Papus* (y luego a *El Jueves*) con algunos de sus colaboradores, como el propio López o Ventura y Nieto.[74]

## LA TRANSICIÓN (1977-1982)

Durante los años enmarcados entre la vuelta de la democracia y la victoria del PSOE tras la intentona de golpe de Estado de 1981, la sociedad se puso a festejar la buena nueva, si bien las estructuras del poder permanecieron intactas. Esta alegría se materializó en el destape, la movida y la dificultosa recuperación de la libertad de expresión. Sin embargo, el humor gráfico sufrió un considerable batacazo.

### UN CASO DE ÉXITO: *EL JUEVES*

Mientras que *La Codorniz* consiguió sobrevivir durante 37 años, la revista *El Jueves*, nacida en Barcelona en 1977 [fig. 3], prosigue su existencia

73 José Alfonso López Tufet (Lérida, 1950). También dibujante y crítico.

74 Tándem formado por el dibujante Enrique Ventura Álvarez (Madrid, 1946) y su primo el guionista Miguel Ángel Nieto Ventura (Madrid, 1947-Barcelona, 1995). Autores de *Grouñidos en el desierto*.

al redactar estas líneas, 42 años después: se trata ya de la publicación humorística para adultos más longeva de la historia de España.

Su salida a los quioscos se produjo semanas antes de las primeras elecciones generales del período democrático actual. La historia de *El Jueves*, es, pues, la del medio siglo de monarquía parlamentaria. Sus fundadores, Tom, Romeu y J. L. Martín, llegaban desde la revista *Mata Ratos*, a la que sustituyó. Estos mismos autores también formaban parte de *Por Favor*, pero su línea política era más moderada. Por otro lado, *El Papus* era también para ellos demasiado gamberra, y decidieron tomar el camino de en medio: sin dejar de lado la política ni el descaro, fabricaron una revista que constituyó una tercera vía muy acertada comercialmente. A este espíritu de fondo se incorporó una cuestión de forma que fue aportada por el editor, José Ilario, que también había propiciado la génesis de *Por Favor* y *Barrabás*: la presencia de personajes fijos, a imitación de los tebeos de Bruguera, que serían el vehículo para mostrar la actualidad semanal.[75]

El experimento resultó tan positivo que el Grupo Z adquirió *El Jueves*, en septiembre de 1977. Con esa empresa detrás, se añadieron más páginas y se produjo la llegada de grandes humoristas, provenientes de la competencia. Así, Gin, Óscar, Ivà, Ventura y Nieto llegaron desde *El Papus*, y Forges, Antonio Álvarez Solís o Francisco Umbral aportaron relumbrón. Las publicaciones rivales declinaron. *Por Favor* terminó sus días al año siguiente, *La Codorniz* agonizaba y *El Papus* sobrevivía con una bajada notable de calidad. Mientras, la plantilla de *El Jueves* se engrosaba con otros dibujantes del desaparecido *Por Favor*, como Perich o Guillén. También en 1977, ediciones Amaika lanzó *El Cuervo*, de corte similar a *El Papus*, con numerosos colaboradores compartidos, y que pronto se reconvertiría en revista exclusivamente erótica.

## LA DECADENCIA

La potente irrupción de *El Jueves* fue la excepción en su época. Reinstaurada la democracia, el *boom* se desinflaba. Los teóricos del momento argumentaban que el humor sólo tenía cabida en los períodos de represión política. La corriente más en boga era la del trazo grueso, al calor de las nuevas libertades, y los humoristas estrella que aparecieron a finales de los sesenta no encontraron el correspondiente relevo generacional.

75 «Quiero hacer un *Pulgarcito* para adultos». Frase de José Ilario a los tres responsables de *El Jueves*, recogida en *Conversación con José Ilario* (Humorístan.org, fecha de consulta: 22-I-2019).

Respecto a los colaboradores de los periódicos, en Madrid vieron su relevancia aminorada. Fue el caso de Forges en *Diario 16* (1976) o de Chumy Chúmez, que colaboró breve y simultáneamente en 1982 en *El Socialista* y en *ABC*. Mientras, el gran triunfador de la época, el diario *El País* (1976), contaba con Máximo y Peridis, éste procedente de *Informaciones*. Un caso curioso fue el del diario *Pueblo* (1940-1984), de propiedad pública, que tras el cierre de *La Codorniz* en 1978, mantuvo a Ramón[76] como dibujante principal y creó una sección de humor que acogió a varios dibujantes sin trabajo. Uno de ellos fue Sir Cámara,[77] que también pasó por los otros dos periódicos competidores de *Pueblo*: *Madrid* e *Informaciones*. En Barcelona, la gran apuesta diaria provino de nuevo del Grupo Zeta, que mantuvo en la plantilla de *El Periódico* a J. L. Martín con sus tiras, a Romeu y a Martínmorales.

La evolución pasó de las audacias que no pasaban de ideas sugeridas, a una tendencia más enfocada en la explotación de las miserias personales de los políticos y otros famosos, y la permisividad para evidenciar lo erótico.

Si el período comenzaba con esa decadencia del humor gráfico, su final, con la victoria del PSOE en 1982, supuso un nuevo impulso, alentado por las tendencias ideológicas contrarias a ese partido. Así, las colaboraciones diarias de Summers en *ABC* fueron una punta de lanza de la nueva artillería pesada de la sátira, que cambió de bando ideológico con la victoria de las izquierdas, por primera vez en medio siglo.

En el otro extremo del arco político, con la aparición del diario *Egin* (1977), de izquierda abertzale, se incluyó el humor de Olariaga[78] y Eguillor[79] entre otros, y, ya fuera del marco temporal de este fragmento, se incorporó a Eneko[80] en 1988 y 1989, y a Tasio[81] desde 1991 hasta su cierre en 1998.

En cuanto a las otras revistas de humor, tras la desaparición de *Por Favor*, el editor José Ilario y el dibujante Gin crearon *Nacional Show* (1978-1979) que sólo alcanzó seis números. Estaba inspirada en la revista estadounidense *National Lampoon*.[82] Dibujaban Ventura y Nieto, Oli,

76 Ramón Gutiérrez Díaz (Ávila, fecha de nacimiento no localizada). Tras pasar por *Hermano Lobo*, continúa publicando viñetas en diarios de provincias.

77 Ricardo Cámara (Madrid, 1952). Llegó a *La Codorniz* procedente del *Diario de Cádiz*.

78 Antton Olariaga (Usúrbil, 1946). El autor más relevante en prensa en euskera.

79 Juan Carlos Eguillor (San Sebastián, 1947-Madrid, 2011). También ilustrador y videoartista.

80 Eneko de Las Heras (Caracas, 1963). De familia vasca, especializado en humor crítico.

81 Javier Etayo (Sesma, 1954). Desde 1999 colabora en el diario *Gara*.

82 Célebre mensual humorístico neoyorquino de origen universitario (1970-1998).

Mordillo,[83] Kim o Quatricomía-4.[84] La semanal *Sal y Pimienta* (1978-1984) nació como suplemento de *Interviú* y luego se independizó. Era una especie de catálogo de frivolidades exageradas, muy acordes con la tendencia de la Transición, con colaboraciones de humoristas gráficos, sobre todo del campo de la caricatura, como Killian[85] o Blankito.[86]

### *Balalaika* y la calidad sin fortuna

Un caso aislado, pero relevante, se dio con la revista *Balalaika*. Sólo se imprimieron diez números, entre 1982 y 1983. Sus impulsores pretendieron lanzar un producto de calidad, heredero de *La Codorniz*. Ese intento de volver al humor blanco resultó fallido pese a contar con prestigiosos colaboradores, que no daban una impresión de equipo, sino de reunión de estrellas forzada. El plantel estaba conformado por los dibujantes Chumy Chúmez, Serafín, Mingote, Mena, Munoa,[87] Julio Cebrián, Manuel Vázquez, Josep Coll,[88] Maikel[89] o Azagra,[90] a los que se sumaban los célebres argentinos Quino y Mordillo. Para la parte escrita, la extraña ensalada aportó firmas como Fernando Vizcaíno Casas o José Luis Coll. Su impulsor y director fue Xavier de Echarri Moltó, que antes había dirigido *Barrabás*, *El Papus* y *El Cuervo*. El experimento pretendía dejar a un lado la acidez, sin incluir erotismo, deporte, política ni cualquier otra manifestación de actualidad.

*Balalaika* fue el ejemplo más claro de otros experimentos con resultado similar. En 1979 había salido a la calle *Muy Señor Mío*, un proyecto del periodista Jesús María Amilibia que quiso recuperar la línea de *Hermano Lobo* y sólo duró seis números. En 1983 e impulsada por *El Jueves*, se lanzó *Titanic*, que con la manida pretensión de ser una revista de calidad con colaboradores prestigiosos (Perich, Forges, Raf, Lluïsot[91]...), sólo llegó hasta el número 10, en un nuevo intento fallido de Gin y su círculo más cercano, tras el fracaso de *Nacional Show* en 1979.

83 Guillermo Mordillo (Buenos Aires, 1932-Palmanova, 2019). Ilustrador humorístico de fama internacional.

84 Colectivo formado por Paco Mir (Barcelona, 1957), Sirvent (Josep Maria Ferrer, Badalona, 1949), TP Bigart (Joan Tharrats, Barcelona, 1958) y Tha.

85 Carlos Killian (Buenos Aires, 1947-2011). Excelente ilustrador y caricaturista expresionista.

86 Luis Blanco (Montevideo, 1932-Madrid, 1985). Nacionalizado español, de trazo sencillo.

87 Rafael Munoa (San Sebastián, 1930-2012). También joyero, de dibujo delicado.

88 Josep Coll i Coll (Barcelona, 1923-1984). Veterano del TBO.

89 Miguel Ángel García (Cornellá, 1961). Autor en *El Jueves* de *Seguridasosiá*.

90 Juan Carlos Azagra (Morón de la Frontera, 1957). Autor de *Paco Pico y Pico Vena*.

91 Lluís Domènech (Barcelona, 1962). Autor en *El Jueves* de *Carne de psiquiatra*.

## EL HUMOR ERÓTICO

El destape se abrió paso como fenómeno social de primera línea. El historiador Jaume Claret escribe un párrafo revelador en el libro *Por Favor. Una historia de la Transición:*

> Pocas tetas se habían visto en la España de Franco, y quizá por ello su llegada a los quioscos conmocionó tanto a los españolitos que, de pronto, descubrían las glándulas mamarias. Y es que entre ofrecer reforma o tetas, las autoridades eligieron estas últimas para poder escamotear la primera.[92]

Surgieron así revistas de humor con contenidos eróticos, herederas del *Mata Ratos* de 1975 a 1977. La editorial Bruguera publicó *Buenas Noches...* (1977), recopilación de chistes gráficos de tono picante que llegó hasta el número 12, y en 1978 pretendió relanzar su añeja cabecera *Can Can* [fig. 4], que se quedó en un solo y memorable número. Pero no se rindieron: su filial Ceres probó en 1980 con *Demasssié*, «Cómics para adultos». De calidad muy inferior al intento anterior, esta publicación sólo llegó al segundo número.

*Fig. 4. Ilustración de Raf para el único número de la 4ª época de* Can Can, *mayo de 1978*

Ediciones Amaika comenzó su pequeña inundación de títulos eróticos con *Pachá* (1977-1978), con 19 entregas y los mismos autores que nutrían entonces *El Papus*. Le siguieron el citado *El Cuervo* (segunda época, 1980-1994), con la fuga de Manel Ferrer en 1982 para crear su propia revista, *Manolo e Irene* (1982-1990); y *Humor* (1981), versión de la revista homónima argentina, con colaboradores latinoamericanos.

92 CLARET, J., *Por Favor, una historia de la Transición*, Barcelona, ed. Crítica, 2000, p. 75

Otras revistas eróticas menores que incluyeron humorismo gráfico fueron *El Cronopio* (ed. MV, Madrid, 1976-1978), *Emmanuelle* (ed. Punch, Barcelona, 1976-1978), *El Pícaro* (ed. Petronio, Barcelona, 1977), con obras de Sabatés,[93] *El Bolo* (ed. Mirasierra, Madrid, 1976), o *El Tocón* (ed. Mirasierra, Madrid, 1977). Además, entre 1979 y 1980 se publicaron once recopilaciones de humor gráfico de la revista pornográfica *Macho*, con el título de *Humor Macho* y colaboraciones extranjeras.

## EL DESENCANTO (1982-1990)

Tras los acontecimientos históricos vividos en la Transición y como si de una resaca mal dormida se tratase, el pasotismo nuevaolero, la afectación posmoderna y la alegría obrerista se sumieron en una gris melancolía. La ingesta de política y pornografía provocó un despertar en el que había que seguir currando para ganarse el jornal. Aunque las nuevas iniciativas de publicaciones humorísticas siguieron la estela de la época anterior, apareciendo y desapareciendo con rapidez, la actividad de los veteranos en este período es muy intensa, con la indiscutible supremacía de *El Jueves* y las interesantes propuestas del mundo alternativo y contracultural.

### EXPERIMENTOS FUGACES

En 1982, antes de la victoria socialista, hubo un intento de resucitar el espíritu de *Por Favor*, tras la desaparición de *Nacional Show* (1978-1979). Se trató de *Histeria*, «La revista ideal para un país de locos». La editaba en formato tabloide Oh Sauce, una empresa pequeña de Barcelona, y la dirigía el escritor Ramón de España. Llegó a los seis números semanales, con aportaciones de Perich, Romeu o Tom.

La publicación sucesora de aquel *El Cocodrilo Leopoldo* de 1974 resultó llamarse, simplemente, *El Cocodrilo*. La lanzó Eugenio Suárez, el mismo responsable de la anterior, y apareció en 1984, durando poco menos de dos años. La nómina de humoristas gráficos consagrados se amplió, incorporando a Chumy Chúmez, Mingote, Summers, Ramón o Alfredo.[94] Si su antecesora dedicaba sus esfuerzos satíricos a criticar el moribundo franquismo, ésta centraba las puyas en el PSOE recién llegado al poder. El

93 Ramón Sabatés (Llinás del Vallés, 1915-San Justo Desvern, 2003). Autor de muchos de *Los grandes inventos de TBO*.

94 Alfredo González (Agüeria, 1933). Especializado en dibujo de ciudades.

modelo en el que se reflejaba el nuevo *El Cocodrilo* era *Le Canard Enchaîné*.[95] De hecho, para el relanzamiento, Eugenio Suárez contrató en París como director a Vázquez de Sola,[96] dibujante español que ejercía de veterano redactor gráfico del *Canard*, aunque sólo se mantuvo durante los dos primeros números. En septiembre de 1986, este periódico semanal publicó su penúltima entrega, con una ilustración a toda página donde una enorme pancarta rezaba: «Felipe, queremos un cortijo tuyo». En el mismo mes, la publicación desapareció, entre la indiferencia general.

También en 1984, aunque con una vida fulgurante, apareció *La Gamba Justiciera*. Era un semanario dirigido por Vallés, que en su primera y única entrega publicada se dedicó a fustigar a la vecina Francia, con la que las relaciones políticas y sociales estaban entonces enconadas. Se trataba de dar una respuesta humorística al ataque de la armada francesa a dos pesqueros españoles en marzo de 1984. El dibujante Boldú,[97] uno de los colaboradores, lo contaba así en *El Víbora* de mayo de 1990: «*La Gamba Justiciera* la hicimos entre cuatro, con un tiraje de cien mil ejemplares. Era un periódico con dieciséis páginas, y teóricamente cada semana teníamos que cargarnos algo actual. Sacamos sólo un número».

Mientras, algunas revistas generalistas incluían en sus ediciones suplementos de humor gráfico, como *Blanco y Negro* (semanal de *ABC*), que ofrecía *Al Loro* (luego *El Loro*) entre 1984 y 1990, impulsado por Mingote y con Chumy Chúmez, Summers, etc. *El País Semanal* incluía *El País Imaginario* del humorista Moncho Alpuente desde 1985 (después *El Chafardero Indomable* y *The Daily Alien*), con dibujantes como Colis,[98] Cabañas,[99] LPO,[100] Ballesta,[101] Pablo y Kalikatres.[102] Otro ejemplo fue *Cambio 16* con su *Monóxido 16* (1988), coordinado por Julio Cebrián y con Ballesta, Cesc, Forges, Gallego y Rey[103] u Ops, entre otros.

95 Periódico semanal satírico francés fundado en 1915 y aún en los quioscos.
96 Andrés Vázquez de Sola (San Roque, 1927). Ha trabajado en varios medios franceses de izquierda.
97 Ramón Boldú (Tarroja, 1951). Pionero del cómic autobiográfico.
98 Octavio Colis (Logroño, 1948). También pintor y escritor.
99 José Luis Cabañas (Tomelloso, 1947-2019). Colaborador de *La Codorniz*.
100 Luis Pérez Ortiz (León, 1957). Ilustrador en el diario *El Mundo*.
101 Juan Ballesta (Almería, 1935). Fue director artístico de *Cambio 16*.
102 Ángel Menéndez (San Sebastián, 1923-Madrid, 2012). Característico veterano de *La Codorniz*.
103 José María Gallego (dibujante) y Julio Rey (guionista) (Madrid, 1955, ambos). Excelentes caricaturista y humorista.

El dibujante Josep Maria Beà[104] dirigió los cinco números de *Gatopato* (1985), de humor paródico y erótico, con Ferry[105] y otros; después, junto a los guionistas Miguel Ángel Nieto y Andrés Martín, lanzó *Caníbal* (1985), con autores del entorno de *El Jueves* como Kim, que sólo llegó al número tres.

En 1986, Bruguera editó la revista de humor *Más Madera!*, dirigida por Alfons López y un equipo procedente de *Butifarra*. Duró 16 entregas. Ese mismo año y de la mano de *El Jueves*, se lanzó el mensual *H Dios O*, que alcanzó nueve números. Su consejo de redacción estaba compuesto por J. L. Martín y los miembros de Quatricomía-4. Pretendía emular al francés *Fluide Glacial*.[106] La revista *Jauja* (ed. Druida, 1986) llegó hasta el número doce con contenidos de calidad, que pretendieron renovar el humor de Bruguera, con puntales como Vázquez, Jan,[107] Bernet Toledano,[108] Casanyes,[109] o los hermanos Oli y Ricardo,[110] que también la dirigieron. En 1988 se produjo la recuperación de la revista infantil *TBO* por parte de Ediciones B, que lanzó 105 números hasta 1998 y contó con autores como Sabatés, Rovira,[111] Vázquez, Segura, Raf, Schmidt,[112] Jan, Figueras, Cera,[113] Ramis[114] o Perich. Aunque su paso por los quioscos duró una década, esta etapa final de la clásica cabecera no dejó mucha huella.

Ya en 1990 y desde Madrid, se lanzó *Cuadernos de Humor*, publicación mensual que llegó al número 13 y contó con Perich, Chumy Chúmez, Gallego y Rey, Mena, Pablo, Ballesta, Ortuño[115] y otros.

## FORGES, AÚN EN LA BRECHA

La rutilante carrera iniciada en los años sesenta del madrileño Forges, el más famoso de todos los humoristas gráficos españoles, bogaba viento en popa en la época del Desencanto. Tras la interrupción de su *Historia de Aquí* (1980-1981),[116] que abarcaba hasta 1814, continuó la titánica labor con la

104 Barcelona, 1942. Renovador del cómic español. Uno de sus apodos es Valls.
105 Pascual Ferrándiz (Barcelona, 1961). Dibuja superhéroes en Marvel y DC Comics.
106 Mensual de humor blanco para adultos nacido en París en 1975, aún en publicación.
107 Juan López Fernández (Villadecanes, 1939). Autor de *Superlópez*.
108 Juan Bernet Toledano (Barcelona, 1924 - Pontons, 2009). Autor de *Altamiro de la Cueva*.
109 Ramón María Casanyes (Barcelona, 1954). Autor apócrifo de *Mortadelo y Filemón*.
110 Ricardo Oliván (Barbastro, 1938 - Barcelona, 2009). Autor de pasatiempos en Bruguera.
111 Jaume Rovira (Senmanat, 1951). Autor de *Segis y Olivio*.
112 Gustavo Martínez (Cartagena, 1922 - Barcelona, 1998). Autor de *El profesor Tragacanto*.
113 Joaquín Cera (Barcelona, 1967). Autor de *Pafman*.
114 Juan Carlos Ramis (Chantada, 1962). Autor de *Alfalfo Romeo*.
115 Alfonso Ortuño (Orihuela, 1942). Caricaturista en *Diez Minutos*.
116 Fraguas de Pablo, A., *Historia de Aquí*, Barcelona, ed. Bruguera, 1980-1981.

*Historia Forgesporánea* (1983-1984).[117] Bajo el paraguas de *Interviú*, aún entregó, ya en 1996, su visión recopilatoria de los veinte años entre 1976 y 1995, en *Grande e General Historia de la Transición*. Mientras, además de en numerosos semanarios, continuaban sus colaboraciones diarias en *Diario 16* (1981-1989), *El Mundo* (1989-1995) y *El País* (1995-2018). Este dibujante, con una gran capacidad de trasladar a sus viñetas el lenguaje de la calle y una facilidad extrema para el humorismo del absurdo, se caracterizaba en lo personal por ser, sin embargo, no demasiado elogiado por sus compañeros de profesión. Así, en las declaraciones de los responsables de publicaciones como *Por Favor* o *El Jueves*, solía ser acusado de no integrarse en el colectivo y preocuparse sólo por recibir la compensación económica. Con todo, pocos han conseguido llegar a la cumbre de su calidad artística y prestigio.

## LA CONTRACULTURA

Pero si algo caracterizó de un modo original esa resaca post Transición fue el auge del cómic contracultural, heredero del *underground* estadounidense que, como todo lo demás, llegaba con retraso a nuestro país. Uno de los focos más activos en la lucha antisistema se daba en Euskal Herria. El entorno de los movimientos políticos contrarios al ideario geográfico establecido desde Madrid generaba fanzines combativos. Algunos de los humoristas procedentes de ese universo fundaron en Pamplona la bimestral *TMEO* (1987-actualidad), trasladando su sede a Vitoria años después. Es definida por sus responsables como de «humor de autodefensa violenta». Mezcla escatología y sátira política. Uno de sus más célebres colaboradores, Entrialgo,[118] narraba en el diario *Deia* en 2012 su experiencia:

> Ernesto Murillo[119] nos reunió a varios dibujantes de Vitoria a principios de 1987 para contarnos la idea que tenían en Pamplona de juntar esfuerzos fanzineros de las distintas provincias y montar algo más que un fanzine de historietas al uso con color, gran tirada, amplia distribución...

Un ejemplo también encuadrable en ese mundo alternativo fue *Makoki* (1982-1993), revista de cómic *underground* nacida al calor de *El Víbora*. En sus dos épocas colaboraron dibujantes de la talla de Gallardo,[120]

117 Fraguas de Pablo, A., *Historia Forgesporánea*, Barcelona, ed. Zinco-Procomic, 1983-1984.
118 Mauro Entrialgo (Vitoria, 1965). Autor de *Herminio Bolaextra*.
119 *Simónides* (Murchante, 1952). Dibujante crítico con la realidad social.
120 Miguel Ángel Gallardo (Lérida, 1955). Autor de *Makoki*.

Calpurnio,[121] Calvo,[122] Azagra, Kim, Vallés o Vázquez, así como algunos extranjeros como Vuillemin.[123] En 1986, el dibujante Alberto Calvo, creador de Supermaño, lanzó desde Zaragoza *Kaspa de Rata*, un fanzine de calidad que incluyó a dibujantes locales como el propio Calvo, Calpurnio, Kalitos[124] o Azagra.

Un fenómeno longevo, muy interesante por su propuesta ecléctica, fue el de la revista cultural *Monográfico* (1987-2014), que nació como fanzine pero fue adquiriendo más entidad. La fundó en Burgos el artista visual Luan Mart y llegó a los 182 números. De periodicidad bimestral y difusión gratuita en bares y tiendas de cómic, contó con la colaboración de humoristas gráficos de muy distintas procedencias, como Chumy Chúmez, El Roto, Azagra o Manuel Vázquez, e incorporaciones de la nueva hornada como Alvarez Rabo,[125] Adanti,[126] Alcázar,[127] Brieva,[128] Javi Guerrero[129] o Kalvellido.[130]

## LOS PERIÓDICOS Y LAS REVISTAS GENERALISTAS

Ya en 1990, los distintos diarios y revistas seguían incluyendo viñetas de humor gráfico en sus ediciones, lejos ya de la importancia que habían adquirido en épocas anteriores. Así, en el diario *ABC* continuaba su aportación Antonio Mingote, que prosiguió hasta su muerte en 2012. También comparecían Summers, Íñigo, Quesada, Chumy Chúmez, Mena y Montesol.[131] En *El País* dibujaban Máximo, Peridis, Romeu, Pablo y Madrid.[132] En *Ya*, Ramón e Isidro.[133] En *Diario 16*, Alfredo, Gallego y Rey, Juan Ballesta y Molleda.[134] En *El Mundo*, Forges, Ricardo y Nacho[135] y Ferrero.[136] En *El Independiente*, Chumy

121 Eduardo Pelegrín (Zaragoza, 1959). Autor de *Cuttlas*.
122 Alberto Calvo (Zaragoza, 1965). Autor de *Supermaño*.
123 Philippe Vuillemin (Marsella, 1958). Autor de *Hitler=SS*.
124 Carlos Errazu (Zaragoza, 1966). Autor de *Marimar la ladilla*.
125 Alfredo Álvarez Plágaro (Vitoria, 1960). También artista conceptual.
126 Darío Adanti (Buenos Aires, 1971). Cofundador de la revista *Mongolia* (2012).
127 Francisco *Paco* Alcázar (Cádiz, 1970). Autor de *Silvio José*.
128 Miguel Brieva (Sevilla, 1974). Inquietante maestro de la sátira.
129 Javier López Guerrero (1967, Gijón). También excelente ilustrador.
130 Juan Calvellido (Villamartín, 1968). Profuso colaborador en medios anticapitalistas.
131 Francisco Javier Ballester (Barcelona, 1952). También pintor expresionista.
132 Carlos Madrid (Málaga, 1948). Ilustrador y político comunista.
133 Julio Sánchez (dibujante) y Alberto Blesa (guionista) (Madrid, 1963, ambos). Colaboraron en *El Pequeño País*.
134 José Luis Molleda (Madrid, 1939). Colaborador *de La Codorniz*, de trazo esquemático.
135 Ricardo Martínez (dibujante) (Santiago de Chile, 1956) y José Ignacio Moreno (guionista) (Vitoria, 1957). Autores de *Goomer*.
136 Jesús Ferrero (Santurce, fecha no localizada). Colaborador de *La Codorniz*.

Chúmez y El Roto. En *La Vanguardia*, Ferreres[137] y Krahn.[138] En *Avui*, Figueras y Fer.[139] En *Diari de Barcelona*, Toni[140] y Puyal.[141] En *El Observador*, Vázquez. En *El Periódico de Catalunya*, Perich, Martínmorales, Ivà y Trallero d'A.[142]

Además de los periódicos con sede en Madrid y Barcelona, el resto de diarios regionales incorporaba sus propios autores de viñetas. En *La Voz de Galicia*, Pepe Carreiro[143] y Marín.[144] En *Correo 7* de Oviedo, Néstor.[145] En *El Diario Vasco*, Antton Olariaga. En *El Correo Español El Pueblo Vasco*, Olmo.[146] En *La Crónica de León*, Lolo.[147] En *El Adelantado de Segovia*, Madrigal. En *Mediterráneo*, de Castellón, Quique.[148] En *Levante*, de Valencia, Ortifus,[149] En *Diario 16 de Sevilla*, Rioja...[150]

Una publicación que no aparece en este listado por motivos cronológicos es el fugaz diario de izquierdas *Liberación* (1984-1985), editado por Andrés Sorel y dirigido por Mercedes Arancibia. Allí dibujaban Onomatopeya,[151] Bolinaga[152] y otros. Respecto a las revistas generalistas, incluían humor gráfico de muchos de estos mismos autores. *Tiempo* e *Interviú* contaban con Martínmorales y esta última también con Forges y Perich; *Cambio 16* con Gallego y Rey, Ballesta y Palacios,[153] *Época* con Summers, *Revista de Economía* con El Roto, *Semana* con Mena y Alcacer,[154] *Diez minutos* con Forges y Almarza,[155] *Lecturas* con Jolita,[156] *América 92* con Cabañas, *Tribuna* con Fer y Ramón...

137 Miquel Ferreres (Barcelona, 1950). Excelente caricaturista, luego en *El Periódico de Catalunya*.
138 Fernando Krahn (Santiago de Chile, 1935-Barcelona, 2010). Ilustrador de tintes surrealistas.
139 José Antonio Fernández (Mansilla de las Mulas, 1949). Autor de *Puti Club*.
140 Antoni Batllori (Barcelona, 1951). También colaborador en *La Vanguardia* y *El Jueves*.
141 Manuel Puyal (Barcelona, 1947). Profuso caricaturista en medios catalanes.
142 Miguel Trallero (Tarragona, 1945). También colaborador de *El Jueves*.
143 Xosé Carreiro (Vigo, 1954). Célebre humorista gráfico de numerosos medios gallegos.
144 Xoaquín Bieito Marín (Ferrol, 1943). El más reconocido ilustrador humorístico de Galicia.
145 Modesto Néstor González (Oviedo, 1943). Ha publicado en numerosos medios asturianos.
146 Luis del Olmo (Bilbao, 1922). Autor de *Don Celes*.
147 José Manuel Redondo (León, 1959). También colabora en otros medios leoneses e internacionales.
148 Enrique Arenós (Villarreal, 1941). Autor de chistes católicos.
149 Antonio Ortiz Fuster (Valencia, 1948). También colaborador en *Cartelera Turia*.
150 Emilio Rioja (Sevilla, 1952-2015). Participó en *La Codorniz* y *El Papus*.
151 Raimundo Ferrer (Manciles, 1942-Barcelona, 2017). Ilustrador de línea clara.
152 Jesús Bolinaga (Cerdañola del Vallés, fecha de nacimiento no localizada). También ilustrador y cartelista.
153 Juan Palacios (Trigueros, 1945-Huelva, 2019). También caricaturista en *ABC*.
154 José Antonio Alcacer (Barcelona, 1939-Madrid, 2018). Autor de *Las chicas de Semana*.
155 Santiago Almarza (Santa Cruz de la Zarza, 1931). Caricaturista en *La Codorniz*.
156 Jolita Haberlin (Yakarta, fecha de nacimiento no localizada – Lugar de muerte no localizado, 1993). Autora estadounidense de *Siempre Eva*.

## EL FINAL DE UNA ÉPOCA

Tras el gran auge experimentado en la Transición, las revistas eróticas de cómic y humor gráfico fueron siendo abandonadas por los lectores a medida que la sociedad experimentaba el asentamiento de la levadura del destape. *El Papus* continuó saliendo a los quioscos [fig. 5], ya lejos de sus años triunfales, hasta 1987. En el camino, se lanzaron algunos clones como *El Puro* (ed. Amaika, 1982-1984), o *El Pupas* y su sucesor *El Pulpo* (ed. Cumbre, 1984-1985), con trece números en total, Ferreres (firmando Fritz) dibujando las portadas y colaboraciones de autores ya presentes en *El Papus*, como Gallardo, Ivà, Ja, L'Avi,[157] Vázquez, etc.

*Fig. 5. Dibujo de Salva para el extra de verano de* El Papus, *julio de 1987*

En 1982 nació *Cachondeo a Tope*, que cuando fue asumida por la editorial Norma de Barcelona al año siguiente, cambió su título por *Humor a Tope* y pervivió hasta 1992. Además de numerosos autores extranjeros como Édika,[158] Lauzier,[159] Gotlib[160] o Serre,[161] fueron incorporados otros como Azpiri,[162] Bernet,[163] Cera, Ramis, Manel o Jan.

Desde Madrid, el editor José Ramón Fuentes dio a luz *Sex por Sex* (1983), revista de recopilación de humor gráfico erótico, mayoritariamente francés, que sólo llegó al número seis. Otra revista similar, ésta barcelonesa, fue *El Conejo Verde* (ed. Pleibate, 1986), con diez entregas. Ediciones Amaika continuó su política de lanzamiento de múltiples cabeceras de corte erótico,

157 Lluís Recasens (Barcelona, 1950). Procedente de *Butifarra!*, también locutor de radio.
158 Édouard Karali (El Cairo, 1940). Combina humor absurdo y erotismo.
159 Gérard Lauzier (Marsella, 1932 - París, 2008). También director de cine.
160 Marcel Mordekhaï Gottlieb (París, 1934-Yvelines, 2016). Fue director de la revista *Fluide Glacial*.
161 Claude Serre (Sucy-en-Brie, 1938 - Caen, 1998). Humorista del absurdo, colaborador de *Hara-Kiri*.
162 Alfonso Azpiri (Madrid, 1947-2017). Autor de *Mot*.
163 Jordi Bernet (Barcelona, 1944). Autor de *Clara de noche*.

como *Humor Sexy* (1982), de vida fugaz, colaboraciones extranjeras (Lassalvy,[164] Tinsley[165]) y la aportación autóctona de Ramis. *El Puro* cedió su nombre a *El Puro G* (1988), luego *El Pachá G* (1989-1991). El fenómeno vivió su inane traca final con *Cómic Erótico* (1988-1990), nutrida mayormente de refritos de revistas de la editorial Iru, con portadas de Mat[166] y Salva;[167] o *La Judía Verde* (1987-1995), con portadas de Valls y Miguel.[168]

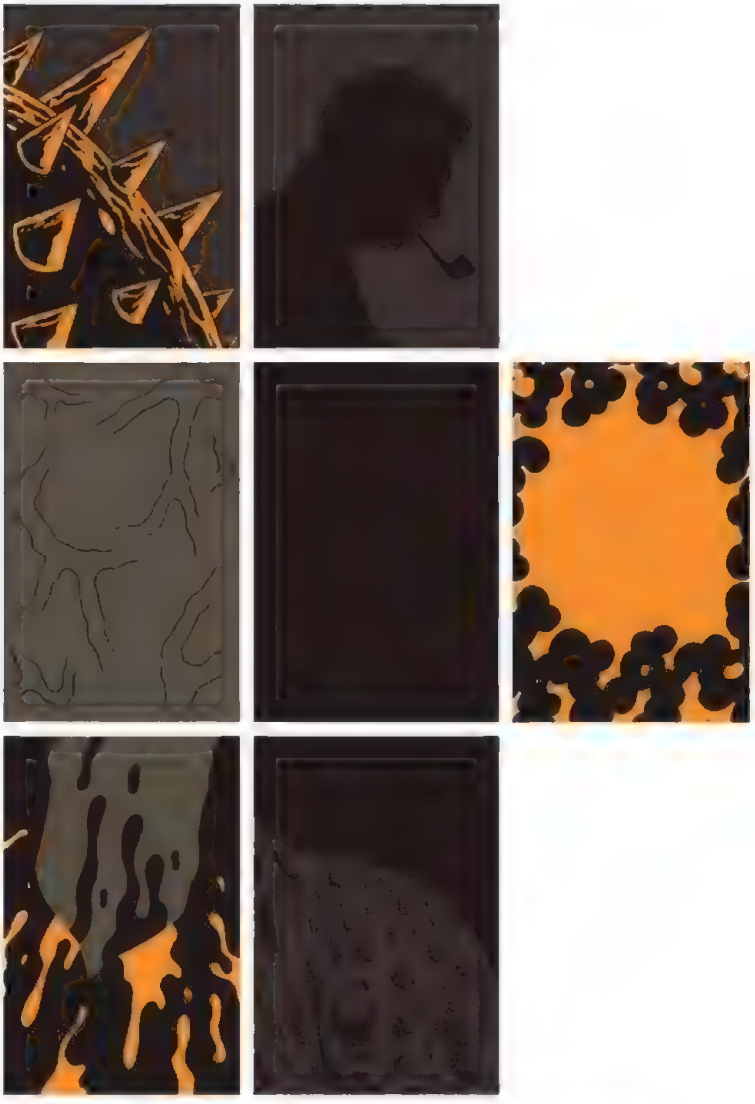
El caso más relevante de esta avalancha fue el de *Hara Kiri*, «Humor bestia y sangriento» (1980-1994), que nació con la intención de emular a su homónima francesa, sin lograrlo siquiera en sus más cuidados primeros números. Su nivel era algo superior al de sus compañeras de quiosco, incorporando autores como el veterano Serafín, Vázquez o Pirrón,[169] quizás el mejor de la nueva generación de autores eróticos. Como el resto de publicaciones de ese cariz lanzadas por Amaika, *Hara Kiri* empeoró su calidad cuando pasó en 1986 a manos de la mencionada editorial Iru.

La bonanza económica occidental había sufrido un golpe con el estallido de la burbuja inmobiliaria japonesa en 1990. España vivió sus consecuencias tras 1992, año de los grandes fastos. Se produjo el declive del PSOE y su estilo de gobierno, y la puntilla le llegó en 1996 con la victoria del Partido Popular en las elecciones generales. Pero eso es ya otra historieta.

164 Robert Lassalvy (Cournonterral, 1932-Montpellier, 2001). Prolífico autor de chistes eróticos.
165 Dwaine Beberly Tinsley (Bay City, 1945-2000). Colaborador de la revista estadounidense *Hustler*.
166 Xavier Vives Mateu (Barcelona, 1951). Después pasó a la casa Disney.
167 Salvador Martínez (Valencia, 1952). También humorista político en *Las Provincias*.
168 Miguel Ángel Francisco Moreno (Badalona, 1968). Autor de *Los desahuciados*.
169 Enrique Cuéllar (Valencia, 1951). Autor de *El Cruzado Mágico*.

# 4. Varia

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 1,**
**ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2019**



Página realizada por Víctor Puchalski para *Enter the Kann*.

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

# Jean Laplace: ingenuo ingenio

## Jean Laplace: ingenious ingenuousness

David Almazán[1]

**Resumen:** El dibujante francés Jean Laplace (1934-2018) ha sido, sin pretenderlo, uno de los artistas más representativos del arte actual en el contexto de la cultura de masas. Desde sus colaboraciones en varios periódicos de varias nacionalidades, durante más de medio siglo, Laplace popularizó un pasatiempo conocido como «Los ocho errores» en el cual el lector era invitado a coger un lápiz y a concentrarse en encontrar las ocho diferencias que había entre dos escenas humorísticas casi idénticas. La discreción marcó la biografía de Jean Laplace, un artista del que apenas se han publicado estudios, pero pocos dibujantes han presentado un trabajo tan reconocible por el público, tan auténtico y tan continuado en el tiempo con una producción muy extensa, próximo a las veinte mil obras. Los personajes de Laplace son gentes sencillas con grandes ojos saltones, dibujados en un estilo lineal que tiende hacia lo geométrico, que viven humorísticas situaciones absurdas y surrealistas.

**Palabras clave:** Laplace, prensa, pasatiempo, humor.

**Abstract:** The French cartoonist Jean Laplace (1934-2018) has been, unintentionally, one of the most representative artists of contemporary art in the context of mass culture. From his collaborations in several newspapers of various nationalities, for more than half a century, Laplace popularized a hobby known as "The Eight Mistakes" in which the reader was invited to take a pencil and concentrate on finding the eight differences between two scenes. The discretion marked the biography of Jean Laplace, an artist whose studies have barely been published, but few artists have presented a work so recognizable by the public, so authentic and so continued in time with a very extensive production, close to twenty thousand works. Laplace's characters are simple people with big bulging eyes, drawn in a linear style that tends toward the geometric, who live absurd and surreal situations.

**Keywords:** Laplace, press, passtime, humour.

1 Universidad de Zaragoza. Este texto se vincula con el proyecto: *Estudio de la cultura audiovisual del tardofranquismo (1970-1975). Proceso de modernización y transiciones en cine, fotografía, televisión, cómic y diseño.* (HAR2017-88543-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades y desarrollado en la Universidad de Zaragoza. Investigadora principal: Amparo Martínez Herranz.

## JEAN LAPLACE (1934-2018), EL INGENUO HOMBRECILLO DE OJOS ATENTOS

El dibujante francés Jean Laplace (1934-2018) ha sido para una gran cantidad de lectores de la prensa una cita diaria con el humor gráfico, elevando un género menor, el del pasatiempo, a la categoría de arte. Desde sus colaboraciones en varios periódicos de varias nacionalidades, durante más de medio siglo, Laplace popularizó un pasatiempo conocido como «La chasse aux 8 erreurs» o «Los ocho errores», de los cuales elaboró casi veinte mil distintos. Como quizá le ocurra a muchos lectores, este popular entretenimiento me resulta muy familiar, pues desde mi niñez recuerdo resolverlo con mis abuelos y mis padres en el *Heraldo de Aragón*. Y reconozco que hasta hace unos pocos años no conocía la identidad de Laplace. En España «Los ocho errores» fueron publicados también por *La Vanguardia* y por *La voz de Galicia*, entre otros, pero a pesar de la gran popularidad del pasatiempo, prácticamente la identidad del autor, que firmaba lacónicamente como «Laplace» con unas letras de plantilla, era un enigma y salvo algún aniversario o por su necrológica,[2] el público español no tuvo ocasión de conocer apenas nada de la identidad de Jean Laplace.

Tampoco en Francia era un personaje muy conocido a pesar de su éxito. La única monografía que se ha publicado allí sobre este artista fue simplemente una antología de sus viñetas titulada *Laplace. Sauf Erreur*, que seleccionó Alex Mayenfish para la parisina editorial Les Cahiers Dessinés. Apareció en 2017, un año antes del fallecimiento de Jean Laplace.[3] El título del libro no puede ser mejor, *Sauf Erreur* (esto es, salvo error), pero las doscientas ocho páginas de esta interesante publicación se limitan a agrupar temáticamente una muestra de sus trabajos y de texto únicamente presenta un breve prefacio de seis páginas titulado «Une philoshophie du quotidien» firmado por Antoine Duplan, al cual seguimos para revelar los pocos datos biográficos que se conocen sobre el discreto Jean Laplace [fig. 1].

2 CABALLERO, Ó., «Desconocido y a la vez tan famoso», *La Vanguardia*, Barcelona, 14 de septiembre de 2018, pp. 33, http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2018/09/14/pagina-33/199266671/pdf.html (fecha de consulta: 12-X-2018).

3 MAYENFISH, A. (ed.), *Laplace. Sauf Erreur*, París, Les Cahiers Dessinés, 2017.

*Fig. 1. Retrato de Jean Laplace con los ojos saltones, como sus personajes. Fotografía de Vicente Almazán, 2019*

Jean Laplace nació en el seno de una familia media en la localidad francesa de Annecy, capital de la Alta Saboya, un emplazamiento ubicado en una naturaleza privilegiada en la región Auvernia-Ródano-Alpes, atravesado por el río Thiou y rodeado de verdes montañas y grandes lagos. Annecy se encuentra a solamente cuarenta kilómetros de Ginebra y esta región ha sido a lo largo de la historia un territorio fronterizo entre Francia, Suiza e Italia. Recientemente por su crecimiento ha cambiado la situación administrativa de Annecy a la que se han agrupado otras localidades, pero históricamente ha sido un ciudad poco poblada, que en la niñez de Laplace apenas superaba los veinte mil habitantes, si bien en la actualidad casi ha multiplicado esa población. Annecy es lo que llamaríamos una localidad de provincias, con actividad agrícola, industrial y comercial, poblada por gente común orgullosa de su terruño que no se siente cómoda con las excentricidades parisinas. Desde los años sesenta la región, bien comunicada por carretera y ferrocarril, ha disfrutado de una prosperidad económica por el turismo de naturaleza y cultural. Alargamos esta presentación de la ciudad natal de Jean Laplace por una razón que lo justifica: jamás residió en otro lugar. Las calles, tiendas, fábricas, serpenteantes carreteras, montañas, ríos, lagos y otros escenarios

que aparecen en sus viñetas salieron fundamentalmente de este entorno. Sus personajes son representativos de un amplio espectro social, sobre todo de clases populares y medias. Nacido en el período de Entreguerras, Jean Laplace vivió su infancia atravesada por la Segunda Guerra Mundial y por la posguerra. Creció en el seno de una familia trabajadora de clase media, con un padre funcionario y una madre que trabajaba en una tienda.

Posiblemente ya en su infancia se mostró habilidoso para el dibujo, pero no estudió Bellas Artes, sino, con carácter más práctico, diseño industrial. Este filtro del diseño industrial se refleja bien en su estilo de dibujo con pluma y tinta negra. Sus composiciones tienen cierta geometría propia del diseño de piezas mecánicas. No obstante el ejercicio de la profesión de un despacho de arquitectura no le debió de satisfacer en un ámbito laboral de escaso recorrido creativo y supeditado a la urgencia de los encargos y a la propia jerarquía del estudio arquitectónico. La vocación personal le llevó a buscar un trabajo más creativo y autónomo en el campo del humor gráfico, aunque más incierto profesionalmente. Con veintidós años, sus primeros dibujos fueron publicados por *Le Progrès* de Lyon en 1956. Esto le abrió las puertas a publicar en la prensa periódica nacional y en la década de los años sesenta sus obras aparecieron en semanarios como *Paris Match*, en una época anterior a la popularización de la televisión y mucho antes de Internet, cuando las revistas tenían un protagonismo destacado en la reproducción de imágenes en la época de la reproductibilidad técnica de la obra de arte. Para este salto tuvo el apoyo de algunos dibujantes de la generación anterior de la misma región, como Berbard Aldebert (1909-1974), con quien mantiene cierta afinidad estilística en su vertiente humorística, en la línea también de otros destacados caricaturistas galos como Chaval (1915-1968), Jean Bosc (1924-1973) y Jean-Jacques Sempé (1938).

Siempre vivió tranquilo, en un piso de su ciudad natal donde también tenía su estudio. Desde su ventana, frente a la estación de tren, veía a sus vecinos que acudían al supermercado del barrio. Paseando sacaba el material humano para las historias de sus dibujos. En el paso de peatones, en la carretera, ante un escaparate. También viendo la televisión tranquilamente extraía algunas ideas. Y también del cine, no tanto en personajes concretos, sino en estereotipos, como indios y vaqueros, ladrones y cacos, presidiarios y carceleros y otros «pares de opuestos» que siempre resultan eficaces en el humor gráfico, más aún en una sola escena y sin ningún texto escrito. De la televisión sacaba también ideas para la fauna salvaje, como leones africanos o canguros australianos. El carácter de Jean Laplace se refleja bien en sus

viñetas. No era un aventurero o un hombre de acción, fue más bien un fino observador que nunca perdió la capacidad de asombro ante los detalles humorísticos de la cotidianidad. Sin duda se entretenía emparejando los calcetines sin confundirse, distinguiendo los productos de imitación de los de marca y diferenciando un buen vino de otro de garrafón.

Él mismo definió al personaje habitual de sus viñetas como «un pequeño hombrecillo ingenuo de ojos soñadores»,[4] pero bien parece que Jean Laplace se autorretratara miles de veces como este antihéroe que dibujó en sus viñetas. Más que soñador, el hombre laplaciano es un recogido epicúreo, un escéptico resabiado y existencialista sin pedantería. Jean Laplace era un hombre solitario y tímido, en ocasiones identificado con una persona perdida en el desierto, o con un náufrago en una isla desierta, o con un ciudadano extraviado en los tiempos modernos de la ciudad, o un alpinista que se enfrenta a una cumbre, siempre solo. En ciertas escenas hay más de un personaje, pero rara vez más de dos o tres, en parte por una simplificación de la escena pero sin duda, también, como reflejo de esta personalidad. Celoso guardián de su intimidad, Jean Laplace no daba muchas entrevistas y no tengo constancia de que tuviera interés alguno en salir en televisión. Tampoco frecuentaba los salones profesionales ni tenía preocupación por logar premios o pomposos reconocimientos. Aunque lo era, Jean Laplace no se consideraba un gran artista, sino un artesano del humor gráfico que hacía bien su trabajo y que,

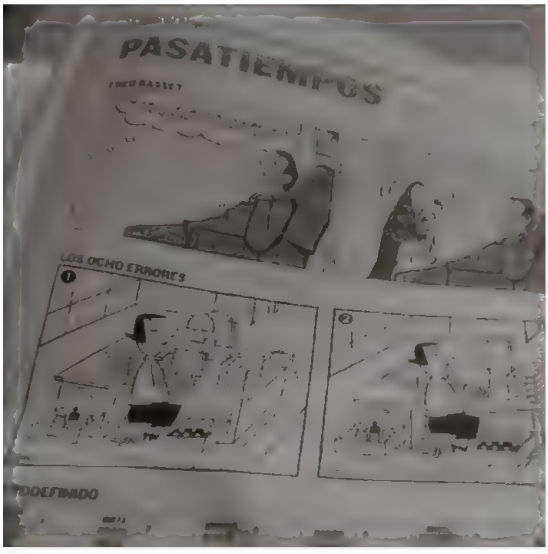



*Fig. 2. Aspecto de la disposición de «Los ocho errores» en el diario zaragozano* Heraldo de Aragón, *en la sección de Pasatiempos. Fotografía de Vicente Almazán, 2012*

4 PALLAS, B., «Jean Laplace: "Busco inspiración para mis gags por la calle o viendo la televisión"», *La voz de Galicia*, La Coruña, 2 de octubre de 2017, https://www.lavozdegalicia.es/noticia/sociedad/2017/10/02/jean-laplace-busco-inspiracion-gags-calle-viendo-television/0003_201710G2P34993.htm (fecha de consulta: 01-IV-2019).

jornada a jornada, era capaz de concebir un buen *pasatiempo* para sus millones de seguidores en todo el mundo. Para describirlo rápidamente: Jean Laplace es de los que publicaban con éxito en los cinco continentes, pero no tuvo (ni tiene) página en Wikipedia. En realidad no está ni en la punto com, ni la punto fr, ni la punto es, pero hay que reconocer que, desde Galicia, quizá por sentir justificada morriña por sus dibujos, en abril de 2019, sí que se creó la primera página de Wikipedia[5] sobre Jean Laplace, en gallego, una tierra que jamás pisó, pero en la que tuvo gran popularidad gracias a su continuada presencia en *La voz de Galicia* desde 1977.[6] Sus dibujos salían en la prensa cada día y esa era su manera de estar en el mundo. Su fallecimiento ha dejado en todos los periódicos en los que colaboraba un hueco difícil de sustituir. Una rápida ojeada por los pasatiempos de buscar errores que hay en el mercado nos indican la excepcionalidad de Laplace en un subgénero que, por lo general, es bastante mediocre. ¡Malos tiempos para la lírica!

## LOS OCHO ACIERTOS DE LAPLACE

En 1966 Jean Laplace comenzó a publicar *Jeu des huit erreus* en el periódico suizo *Feuille d'Avis de Lausanne*. Laplace no inventó este popular pasatiempo, que se publicaba con éxito anteriormente. En *France Soir* se editaba por entonces un pasatiempo consistente en hallar siete errores. Laplace puso uno más, el octavo (que siempre es el más difícil de encontrar). Durante la primera parte de su carrera, el autor utilizaba las plumas y rotuladores de delineante, siempre en blanco y negro, y la máquina fotocopiadora para obtener duplicados que modificar. Con la llegada de la informática y la digitalización de imágenes se simplificaron algunas tareas que mejoran el almacenamiento y transmisión de las imágenes, pero que no cambian el proceso creativo consistente en la modificación de imágenes con *Photoshop*, que utilizaba no para crear sus dibujos (que siempre hacía sobre el papel), sino para preparar los ocho errores.[7] Destaca de la obra de Jean Laplace su capacidad para atinar desde un primer momento en una fórmula magistral que durante más de medio siglo ha funcionado con la precisión de un reloj

5 https://gl.wikipedia.org/wiki/Jean_Laplace (fecha de consulta: 19-IV-2019).

6 «Morre Jean Laplace, o debuxante dos oito erros. O autor francés, colaborador de *La Voz* desde 1977, faleceu aos 84 anos en Francia», *La voz de Galicia*, La Coruña, 13 de septiembre de 2018, https://galego.lavozdegalicia.es/noticia/cultura/2018/09/13/muere-jean-laplace-dibujante-ocho-diferencias/00031536827831787635225.htm (fecha de consulta: 03-II-2019).

7 En una fotografía de Laplace en su estudio puede distinguirse entre los libros de su estantería el manual completo del programa informático *Photoshop 6*, en Mayenfish, A. (ed.), *Laplace. Sauf Erreur... op.cit*, pp. 6-7. *Photoshop 6* fue lanzado al mercado en 2000.

suizo. Desde los treinta y dos años Laplace ha estado haciendo el mismo tipo de dibujos para sus poéticos pasatiempos de «Los ocho errores», alcanzando progresivamente una mayor audiencia que crecía generación tras generación [fig. 2]. Esta excepcional continuidad en el tiempo tiene más valor si consideramos la periodicidad diaria de sus trabajos, siempre con un elevado grado de exigencia, pero sobre todo si tenemos en cuenta la expansión geográfica y cultural.

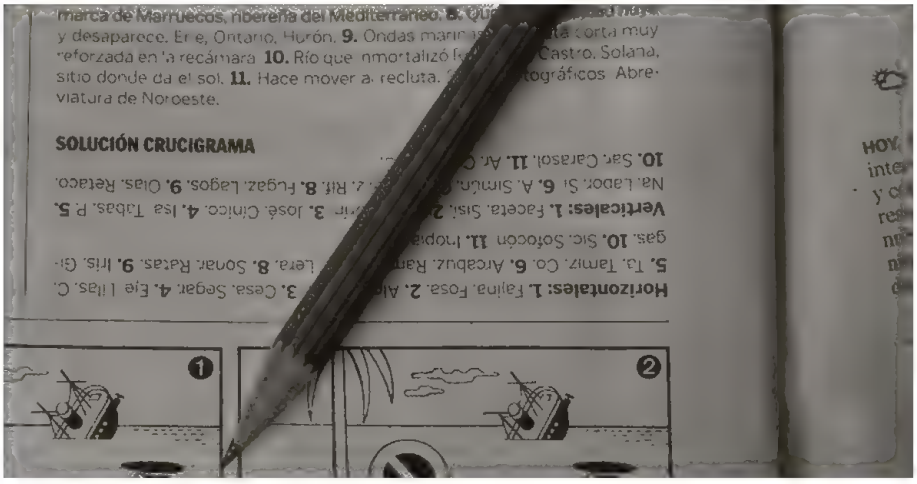



*Fig. 3. Un barco naufraga en «Los ocho errores» junto a la solución del crucigrama en* Heraldo de Aragón. *Fotografía de Vicente Almazán, 2010*

Pocos artistas han tenido un éxito tan duradero y estable a nivel internacional. Jean Laplace comenzó publicando sus trabajos en países francófonos, como Suiza, Francia y Bélgica, con una larga tradición en el humor gráfico en la prensa, pero pronto fue contratado para colaborar en periódicos de otros países europeos como Austria, Alemania, Países Bajos, Dinamarca, Suecia, Gran Bretaña y España. En África sus dibujos aparecieron en las páginas de algunos periódicos publicados en los antiguos territorios coloniales del África Occidental, caso de Senegal y Costa de Marfil, y del África Ecuatorial, como Gabón y Camerún. En América ha trabajado para diarios de Brasil, México y Canadá. En Asia Laplace ha tenido difusión desde Israel hasta Corea de Sur. Finalmente, también sus dibujos han llegado a los países más importantes de Oceanía, como Australia y Nueva Zelanda. Franceses, españoles, senegaleses, cameruneses, mexicanos, canadienses, coreanos y australianos de todas las edades han compartido el placer de descubrir las diferencias planteadas por Laplace y, durante largos minutos, han podido contemplar cada milímetro dibujado con una escena que presentaba al lector

un desafío a su percepción, un ejercicio de gimnasia visual en el que el espectador tiene una actitud participativa, generalmente con un lápiz en la mano para ir marcando cada una de las ocho diferencias entre esas dos escenas humorísticas casi idénticas [fig. 3].

Todas las estrategias son válidas y hay quien puede recurrir a lentes de aumento para buscar los errores más ocultos, después de haber paseado la vista en sistemáticos barridos horizontales y verticales [fig. 4]. Una computadora no tardaría más que unas décimas de segundo en comparar las dos imágenes y darnos el resultado. La dificultad del pasatiempo radica en la forma de procesar la información que tiene nuestro cerebro. Laplace juega con ventaja, pues nos presenta diferencias que se esconden bajo las leyes de la percepción visual y la psicología de la Gestalt. Como es sabido, «el todo es diferente a la suma de las partes» y nuestro cerebro tiende a interpretar los estímulos visuales con ciertas reglas (de pregnancia, de cierre, de proximidad, de simetría, de continuidad, de dirección, etc.). En este sentido, Laplace es un artista próximo al Op-art, movimiento que surge justamente cuando él comienza a dibujar pasatiempos, pues se sirve de leyes ópticas y exige la participación del espectador.

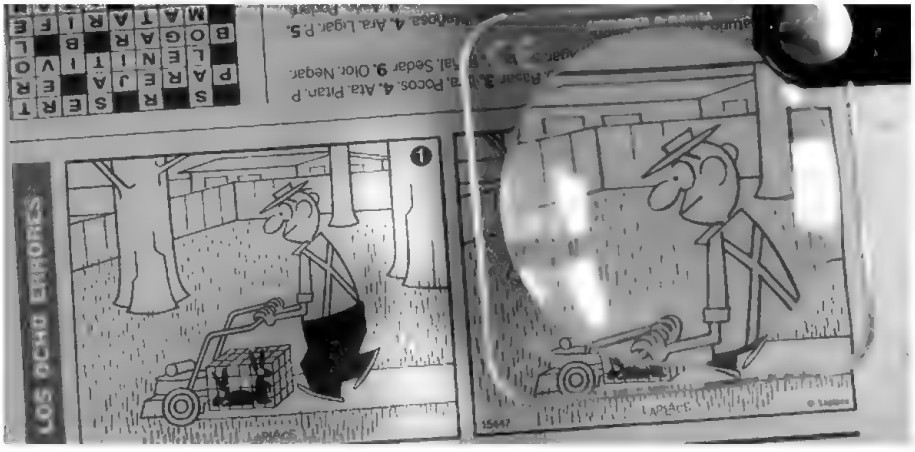



*Fig. 4. Buscando «Los ocho errores» de Laplace en* Heraldo de Aragón *con ayuda de una lupa. Fotografía de Vicente Almazán, 2009*

Parte del éxito de Laplace es su capacidad para gustar a todos los públicos. Solamente así ha podido permanecer en periódicos muy diversos durante largos períodos de tiempo. Esta simpatía a «Los ocho errores» se debe por una parte a su uniformidad. Uno sabe lo que va a encontrar siempre en esta sección. Pero a pesar de ello Laplace plantea siempre un tema

sorprendente, por lo que no resultan repetitivas, ni aburridas. Su impecable trabajo contabilizaba a finales de agosto de 2016 un total de 131.376 errores.[8] Jean Laplace pone al servicio de un modesto arte lúdico de pasatiempos su humor inteligente en el que se equilibra con maestría lo conceptual y su plasmación formal en un dibujo perfectamente adecuado al desafío de buscar las diferencias, pero que a su vez presenta una gran elegancia en su línea y una delicada atención a cada trazo de tinta negra. Las escenas son sencillas en la composición, sin demasiados elementos, pero con la suficiente complejidad en su tratamiento como para distorsionar o borrar algunas líneas. Su estilo formal es tan propio como inmutable. Desde el inicio de su carrera se ha mantenido fiel a un estilo en el que no es posible trazar una evolución. El hombre laplaciano es inconfundible, siempre con unas figuras muy geometrizadas que parecen hechas con compás y regla. La huella de su formación técnica es palpable. Sus personajes son ligeramente angulosos, pero no por ello acartonados o agarrotados, pues son capaces de expresar sutiles sentimientos y emociones, casi siempre de asombro o perplejidad. Presentan una característica cabeza alargada, como apepinada, con expresivos ojos saltones, grandes narices y una mueca inexpresiva. Los cuerpos tienden también a estirarse, con brazos muy delgados y manos reducidas a pequeños círculos. Generalmente Laplace dibuja hombres de mediana edad, pero también podemos encontrar mujeres. Más raro es, sin embargo, encontrar niños o ancianos. Viste a sus personajes de manera estereotipada: el oficinista, el colono, el policía, el preso, el cazador, el boxeador, etc. y siempre que puede, coloca sobre su puntiaguda cabeza un pequeño sombrero que resulta cómico.

Laplace es el Robison Crusoe del humor gráfico. Llevando al límite su carácter solitario, sus personajes predilectos son también los que viven en la soledad y la adversidad. Hombres perdidos e inadaptados sociales como los náufragos extraviados en un islote tan pequeño como la mesa del estudio de Laplace, vestidos con harapos y con el pelo despeinado y barba de varios días. Una de las más ingeniosas muestra a un náufrago que por fin alcanza la orilla en el momento en que otro hombre perdido en el desierto llega a la misma playa. ¿No es una gran lección de la filosofía de lo cotidiano? En otra ocasión, el náufrago que está a punto de ser rescatado por un marinero que acude a su auxilio en un bote, le prepara la broma de colorear en lo alto de una puerta, lo único que hay en la diminuta isla, un cubo de agua para que le caiga encima. ¿No describe bien la condición humana? Quizá todos estos solitarios viven un

8 MAYENFISH, A. (ed.), *Laplace. Sauf Erreur...*, *op.cit*, pp. 16.

exilio para alejarse de la civilización representada por el sinsentido de la administración y sus trámites, con indicaciones contradictorias en ventanillas kafkianas, otro de sus temas.

Estos personajes marginales no son los únicos del muestrario sociológico de Jean Laplace, quien muchas veces se entretuvo en describir el discreto encanto de la burguesía. Por ejemplo, un señor trajeado convierte su utilitario en descapotable con un abrelatas. El universo de la carretera es otra de las canteras de Laplace, especialmente habilidoso en dibujar a conductores desconcertados ante inverosímiles señales de tráfico que anuncian una situación inesperada. En este mismo grupo situamos también sus imaginativos pasos de cebra para sortear el endiablado tráfico o los ufanos pintores de las líneas de las carreteras que sustituyen los métodos profesionales por otros más imaginativos para acabar antes su tarea. Otro gran grupo temático de «Los ocho errores» de Laplace son los deportes. Por una parte, al propio artista le gustaban los deportes de naturaleza, pero también la elección se debía a su popularidad entre el gran público y la proximidad de su sección a las páginas de deportes de los diarios. Fútbol, baloncesto, tenis, tenis de mesa, boxeo, ciclismo y otros muchos deportes le sirvieron de inspiración. Viviendo cerca de los Alpes, hay un protagonismo de los deportes alpinos, como el esquí, que Laplace mira siempre con cierto recelo, dando pie a varios gags de accidentes. Así por ejemplo, en un descenso, Laplace advierte del peligro con una señal de tráfico que tiene dibujada una pierna escayolada.

La mujer aparece en «Los ocho errores» en temas de la vida cotidiana, de una manera discreta y nunca con un dibujo sexista, si bien desde unos roles muy estereotipados, como las abnegadas esposas que retrata a punto de atizar a sus maridos en el cogote con un rodillo de amasar por llegar tarde al hogar, o bien en el proceso de elaboración de todo tipo de emboscadas para cuando regresan sus esposos borrachos. Además de estas tensiones domésticas, Laplace recurrió muchas veces a reírse de la dictadura de las modas. En uno de sus dibujos más divertidos aparece una señora sobrecogida al ver que el sombrero que lleva es idéntico a la tulipa de una lámpara que hay en un escaparate. Eran los tiempos de gloria de la *Haute Couture*. Pero con Laplace ni *Haute Couture* ni *Haute Culture*. En otro dibujo, una señora que va de visita al museo paleontológico cubre los ojos de su perrito con una venda para evitar la tentación de que coja un hueso. En la selva, tres monos se divierten viendo en la televisión una película de Tarzán, o el perro doméstico se sienta en el sillón del salón a disfrutar de las aventuras de Rintintín. Estas alusiones a

iconos de la cultura popular son frecuentes en las viñetas de Laplace, no así ningún tipo de cultismo, que resultaría además fuera de lugar en un pasatiempo apto para todos los públicos. Siguiendo con los animales, hay que destacar que es también otra de las temáticas predilectas de Laplace. Los animales son numerosos y variados (perros, conejos, pájaros, peces, etc.) y, al igual que las personas, presentan también un tratamiento gráfico muy geométrico, que casi parece proceder del *Manual de dibujo abreviado* de Katsushika Hokusai.[9] En sus actitudes los animales muchas veces se humanizan y sus gestos están llenos de ternura y complicidad. Así, por ejemplo, en una jornada de caza, tanto el cazador como las liebres se arriman a tronco de un árbol de denso follaje para protegerse de la lluvia. Los animales aparecen en su medio natural, pero también muchas veces en el zoológico, un lugar absurdo en el que surgen todo tipo de relaciones paradójicas con sus cuidadores y los visitantes.

Laplace practicó un humor gráfico que no se apoyaba en el lenguaje, buscando la universalidad. Presenta también un humor blanco, sin connotaciones ideológicas y con tendencia al asombro por lo absurdo de la vida desde un prisma existencialista y surrealista. Por ello podía publicar en cualquier periódico, sea cual sea su ideología. Política y religión estaban al margen de su muestrario de temas. Es difícil imaginar a un lector indignado por el tratamiento ofensivo de alguno de sus trabajos, incluso en estos días en los que los límites del humor están condicionados por los discursos de lo políticamente correcto. En el caso de Laplace, incluso en los trabajos en los que se reproducen algunos estereotipos sobre los africanos en tiempos del colonialismo, sobre los roles de la mujer en el pasado o sobre la caza y pesca, nos costaría mucho mantener una denuncia de racismo, machismo o maltrato animal. En todas las escenas hay ternura y un tratamiento humanista de la existencia humana, que se ríe de la alienación de la sociedad contemporánea, siguiendo la estela de otros grandes maestros del entretenimiento en Francia, como Jacques Tati (1907-1982), el director de la película *Mon oncle* (1958), *Mí tío* en español, con cuyo protagonista, Monsieur Hulot, un adalid contra lo artificioso y la extravagancia, Jean Laplace se sentía muy identificado. Desde el humor de un pasatiempo, Laplace lanzaba reflexión diaria sobre la absurda comicidad de la existencia.

9 Almazan Tomas, V. D. (ed.), *Katsushika Hokusai: Manual de dibujo abreviado*, Vitoria, Sans Soleil, 2018.

A diferencia del filósofo que publica enrevesados ensayos, Laplace escogió como vía de comunicación el pasatiempo. Desde la segunda mitad del siglo XX y la eclosión del Pop, las fronteras entre la alta y la baja cultura quedan diluidas y la difusión y popularidad se convierten en factores primordiales en la comunicación. Laplace encontró un refugio y un poderoso canal de propagación de su arte en las páginas de pasatiempos de los periódicos, un lugar privilegiado en el ámbito de la cultura de masas por su impacto sociológico y por su plena integración en la cultura del ocio. Hay numerosos pasatiempos que mejoran el léxico, como los crucigramas, o el cálculo matemático, como los sudoku, pero el juego de los errores es quizá el que potencialmente permite desarrollar una dimensión artística y también la posibilidad de acercarse al humor gráfico. Todo lo que hace interesante a los trabajos de Jean Laplace, dificulta su valoración. Por así decirlo, injustamente Laplace parece viajar en el furgón de cola del tren de los dibujantes por hacer pasatiempos. Es difícil encontrarle asiento entre las grandes firmas del humor gráfico, como Forges (1948-2018), por ejemplo, en el sentido de estar condecorado con una medalla de oro al mérito en las Bellas Artes o ser distinguido con el grado de Doctor *Honoris Causa*. Tampoco forma parte del compartimento de los que hacen historietas y que con el envoltorio de *novela gráfica* ya tienen acceso directo a los grandes museos, como el Louvre o el Prado. Cierto es que viajando en clase preferente, Jean Laplace se sentiría incómodo. El autor bien merece una tesis doctoral que catalogue sistemáticamente todos sus dibujos e investigue su trayectoria, influencias y difusión. El artista bien merece también su nombre en una plaza en las localidades donde se publicó su trabajo y un museo en su localidad de Annecy sería un nuevo atractivo turístico a la región que tanto amó y de la que nunca salió. La aparición de un dibujante que, como se ha hecho en el caso de *Astérix y Obélix*, alargara la vida del arte de Laplace sería también una alegría para sus millones de seguidores.

No obstante este gran dibujante ha sido una figura clave de nuestra cultura por encima de muchos de los artistas cuyas obras están colgadas en los museos. Esta afirmación se justifica en que hay más lectores de periódicos que visitantes a museos y un espectro sociológico mucho mayor de gente que hacía «Los ocho errores» que los que acuden a las salas de exposiciones o frecuentan las galerías de arte. La teoría de la comunicación confirma este planteamiento.[10] Seguimos a Gillo Dorfles al afirmar que nuestro pensamiento y todas nuestras actividades intersubjetivas tienen como base la

10 Eco, U., *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen, 1991.

comunicación.[11] En otras palabras, cualquiera que quiera comunicar algo, por ejemplo la nueva etapa de la revista *Neuróptica*, preferiría publicarlo en periódicos de los cinco continentes y en Internet antes que colgarlo en la pared de una sala vacía. El objeto estético necesita del espectador para su existencia. Otra observación que me gustaría destacar, al margen de lo cuantitativo, tiene relación con la actitud cualitativa ante la imagen. Como ya hemos señalado, «Los ocho errores» exige una atención e implicación por parte del espectador, de manera que los dibujos de Laplace no se contemplan de manera pasiva, sino que se observan de manera activa. Ninguna pintura de ninguno de los grandes pintores de la historia del arte, ni siquiera El Bosco, Velázquez o Goya, se ha mirado con tanta atención en cada trazo. Naturalmente no estoy diciendo que Laplace sea más importante que estos artistas. La admiración por Laplace o cierto tono panegírico por su reciente fallecimiento no nos llevan a tal extremo. Lo que quiero decir es que, ante «Los ocho errores», el espectador consume mucho tiempo, tal vez diez o quince minutos, según el adiestramiento del jugador o su pericia para encontrar la última de las diferencias. Cualquiera que visite un museo con un cronómetro puede comprobar que va a necesitar más el segundero que el minutero. Hay estudios que establecen que la media de público ante una obra de arte en la sala de un museo no alcanza el medio minuto.[12] Incluso tras hacer largas colas para ver iconos como *La Gioconda*, el tiempo dedicado a la contemplación de la pintura es muy reducido e incluso en muchos casos la experiencia puede limitarse a mirar cinco segundos la obra y sacar una fotografía con el móvil o hacerse un *selfie*. En conclusión, el público general dedica más de veinte veces más de tiempo a mirar con atención los dibujos de los pasatiempos de Jean Laplace que ante respetables cuadros de nuestros museos, en los cuales no solo *pasa el tiempo* sino que también mira con atención.

Con este colchón temporal, el espectador puede disfrutar un buen rato de la viñeta de Laplace, que siempre aprovecha el pasatiempo para la creación de humor gráfico desde una poética personal muy vinculada con el Surrealismo, no por la militancia en ningún grupo sino por afinidad, como los pintores El Bosco y Giuseppe Arcimboldo o el fotógrafo Eugène Atget, pero no tanto por crear mundos imaginarios, sino por encontrar en la realidad cotidiana hechos que la trascienden, en la línea del ensamblaje de objetos

11 Dorfles, G., *Símbolo, comunicación y consumo*, Barcelona, Lumen, 1984, pp. 28.

12 Smith, J. K. y Smith L. F., «Spending Time on Art», *Empirical Studies of the Arts*, vol. 19, 2, 2001, pp. 229-236. https://doi.org/10.2190/5MQM-59JH-X21R-JN5J (fecha de consulta: 05-V-2018).

incongruentes de Man Ray (1890-1976) o Max Ernst (1891-1976) y en la tradición española en los poemas visuales de Joan Brossa (1919-1998). El artista catalán y el dibujante francés no se llegaron a conocer personalmente,[13] pero Brossa mostró una gran admiración por Laplace, cuya obra miraba diariamente en *La Vanguardia* y le dedicó un poema titulado *Sextina a Laplace* (1987) que envió a este mismo periódico para su publicación, resaltando el paralelismo de los errores de los dibujos con los errores de la vida: «la vida es un dibujo con tantos errores, que, al igual que el muñeco sobre el papel, debemos librarnos del engaño a base de ingenio».[14] Desde el surrealismo, Joan Brossa, fundador del grupo Dau al Set, sacó a Jean Laplace por un día de la sección de «Pasatiempos» y lo llevó a la de «Cultura». De este modo, Brossa se adelantó treinta años al reconocimiento artístico que está teniendo el discreto Jean Laplace tras su fallecimiento. Con ese aviso a navegantes, hoy el público familiarizado con la exitosa obra del fotógrafo Chema Madoz o del diseñador Isidro Ferrer, debería recuperar a Laplace como una referencia imprescindible en la estética surrealista del humor. Eso sí, de momento para el *establishment* del mundo del arte, su ingenio sigue siendo considerado un ingenuo pasatiempo. Como en «Los ocho errores» la diferencia casi es imperceptible: ingenuo ingenio.

13 PALLAS, B., *op. cit.*

14 «Joan Brossa dedica un poema al autor del pasatiempo "Los ocho errores"», *La Vanguardia*, Barcelona, 4 de noviembre de 1987, pp. 43, http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/1987/11/04/pagina-43/33004081/pdf.html (fecha de consulta: 12-X-2018). El poema *Sextina a Laplace* dice: «Al paradís del dibuix / amb bon sedàs garbelles els errors. / Cada paratge ordena el seu ninot / iprojecta l'engany sobre el paper. / El pensament, però, basteix l'engany / que només fa possible el teu enginy. / El dret camí de l'enginy / no recula en la traça d'un dibuix / que ens estimula a descobrir un engany / siempre sorprens en amagar els errors / que callen els ninots en el paper. / Sovint guanya batalla el teu ninot. / Un ramat mou el ninot / que consola la gana sense enginy. Seguint la Moda pugen al paper / les falles que en el mon, com al dibuix, / donen cadena llarga a tans errors / –un mal temps cert en una mar d'engany. / Tibast ninots de l'engany, / tothom amaga a dins el seu ninot, / i pica la tenebra dels errors. / Quin renou d'acudits, força i enginy / al món que, agut, perfiles al dibuix, / i és com el nostre al límit del paper ! / També l'error té un paper / que pot fer clars els signes d'un engany. / M'admiren les sorpreses del dibuix / que grabita en nosaltres. Som ninot / que amaga, sord, amb poco o molt enginy, / costum i lleis amb més de mil errors. / Marxen de cara als errors, / perquè després del apa va el paer / -dia a dia ho constata el teu enginy. / Voler saber les fites de l'engany / denota no allunyar -se del ninot, / fidel protagonista del dibuix. / La vida és un dibuix amb tans errors, que, / talment el ninot en el paper, / hem de treure'ns l'engany amb bon enginy».

# Personajes legendarios en un mundo globalizado. Las relaciones interculturales de la mano del manga *Drifters*

## Legendary Figures in a Globalized World. Intercultural Relations through *Drifters* manga

Claudia Bonillo Fernández [1]

**Resumen:** El manga *Drifters* sigue a varios personajes históricos, de cualquier parte del mundo y época, que han sido trasladados a un mundo de fantasía en el momento de su muerte, donde podrán cumplir dos papeles: el de Drifters, encargados de salvar a la humanidad, o el de Ends, encargados de destruirla. La serie, fruto de la imaginación de Hirano Kōta, nos ofrece una visión novedosa de las relaciones interculturales que ocasionan considerables fricciones, pero también puntos de unión inesperados a pesar de la disparidad de mundos de los que los personajes provienen.

**Palabras clave:** Hirano Kōta, manga, historia, diferencia cultural, semiología.

**Abstract:** *Drifters* manga follows several historical characters, from different parts of the world and time, who have been transferred to a fantasy world at the time of their death. There they can fulfil two roles: to become either Drifters, with the responsibility for saving humanity, or Ends, responsible for destroying it. The series, created by the imagination of Hirano Kōta, offers an original vision of intercultural relationships that cause considerable friction, but also unexpected points of union despite the disparity of worlds from which the characters come.

**Keywords:** Hirano Kōta, manga, history, culture difference, semiology.

1 claudiabonfdez@gmail.com

El manga *Drifters* (Hirano, Kōta. 2009)[2] se presenta al lector con ánimo de entretenimiento, una revisión[3] del género *isekai*[4] combinada con la pasión que su autor siente por el lado más anecdótico y popular de la historia. Sin duda, se trata de un gran ejemplo dentro del género, ya sea por su dinámico y en extremo personal estilo de dibujo o por los incendiarios discursos del amplio elenco de personajes, pero en general parece primar la forma sobre el contenido, la espectacularidad de las batallas sobre la complejidad del argumento. Sin embargo, si bien incluye los aspectos más clásicos del género antes mencionado (la rencarnación en otro mundo, la aparición de seres fantásticos), no podemos olvidar que se publica en la revista *Young King Ours*,[5] especializada en mangas *seinen*, orientados a un público adulto y, por lo tanto, propensos a incluir en sus argumentos tramas políticas y sociales complejas.[6] Ello nos llevó a abordar un análisis más profundo de su argumento desde un enfoque semiológico, enmarcado dentro del concepto de obra abierta sujeta a múltiples interpretaciones propuesto por Umberto Eco,[7] así como desde la problemática de la ambivalencia de la autoridad cultural, o el intento de dominar a los demás en el nombre de una supuesta supremacía cultural, trabajado por Homi Bhabha,[8] donde bajo esta fachada de «lectura ligera» pudo descubrirse la visión implacable y realista del autor sobre los obstáculos que entorpecen las relaciones entre personas de distintas culturas. En un mundo globalizado como en el que vivimos, los mensajes transmitidos a través de esta obra constituyen un constante toque de atención a los lectores de cualquier procedencia, poniendo de relieve los conflictos que pueden surgir, y que de hecho surgen, en un mundo

2 Hirano, K., *Drifters*, Chiyoda (pref. Tokio), Young King Ours, 2009. Los cuarenta y cinco primeros capítulos del manga fueron adaptados a *anime*: Suzuki, K. (dir.), *Drifters*, 2016. Un año después, se estrenarían otros dos episodios como contenido exclusivo de la serie en BluRay que adaptarían hasta el capítulo cincuenta y tres.

3 Fobian, P., «*Drifters* - An Isekai Gone Wrong», *Crunchyroll*, 12-XII-2016, https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2016/12/22-1/feature-head-space-drifters-an-isekai-gone-wrong, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

4 Considerado un subgénero del *shōnen* fantástico, hace referencia a aquellos mangas cuyo protagonista se ve trasladado desde su mundo a otro distinto, normalmente con un fuerte contenido mágico o fabuloso, https://dic.pixiv.net/a/異世界もの (fecha de consulta: 11-XI-2018).

5 http://www.shonengahosha.co.jp/magazine.php, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

6 Torrents, A.G., «Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el *manganime*», Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, *Con A de Animación*, 5, 2015, pp. 158-172.

7 Eco, U., «La poética de la obra abierta», *Obra abierta*, Barcelona, Ariel, 1984, pp. 71-104.

8 Bhabha, H., «The commitement to theory», *The Location of Culture*, Nueva York, Routledge, 1994, pp. 19-40, espec. p. 34.

interconectado como el del siglo XXI, a la vez que nos anima a superar dichas dificultades y a perseverar en el contacto con los demás.

Para realizar dicho análisis, se empezará con una breve biografía del autor y su método de trabajo, así como el resumen del argumento de la obra objeto de estudio; se repasarán luego los personajes históricos que protagonizan el manga y su papel en el mismo, para describir el choque que se produce entre los personajes de distintas épocas dentro de la historia, pero también entre el contenido del manga y los propios lectores; se acabará con unas breves conclusiones.

## EN CUANTO AL AUTOR, HIRANO KŌTA

No existen demasiados datos sobre la biografía del autor, Hirano Kōta (Tokio, 1973).[9] De pequeño quería ser animador,[10] por lo que ingresó en una escuela especializada de animación. Un día, un exalumno de su escuela, que trabajaba en un departamento editorial, vio sus manuscritos y le ayudó a dar el salto al ámbito profesional.[11] Sus primeras publicaciones, obras *amateurs* del género *hentai*,[12] tuvieron cierto éxito, aunque la fama le llegó de la mano del género de horror, con la publicación de *Hellsing* (Hirano, Kōta. 1997-2008),[13] que sigue las andanzas del vampiro Alucard en su misión de acabar con la malvada organización Millenium. Este manga, con su compleja construcción de los personajes, particular presentación de la violencia y original uso de elementos históricos sentaría las bases de su siguiente trabajo, *Drifters*, del que nos ocupamos en este artículo.

Respecto a las reiteradas referencias a la historia mundial en sus obras, incluso en su primer *dōjinshi hentai* podemos encontrar menciones a la

9 Durante el artículo se pondrán los nombres propios japoneses en el orden que se sigue en Japón, primero el apellido y luego el nombre.

10 Anonimo, «Entrevista a Hirano Kōta en *Pafu*» (traducción propia), *Kurowani*, 2-XI-2015, http://kuro wani.blog6.fc2.com/blog-entry-325.html (fecha de consulta: 11-XI-2018).

11 Ours256, «[Interview] Kotah HIRANO, auteur d'Hellsing et Drifters», *Manga Mag*, 29-VIII-2016, http://www.mangamag.fr/dossiers/interviews/kotah-hirano-auteur-hellsing-drifters-delcourt-tonkam/, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

12 Esta palabra no hace referencia a ningún género sino que significa «perversión sexual». El término en Occidente se utiliza para referirse a los mangas de contenido pornográfico, https://www.animenews network.com/encyclopedia/lexicon.php?id=9 (fecha de consulta: 11-XI-2018)

13 Hirano, K., *Hellsing*, Chiyoda (pref. Tokio), Young King Ours, 1997.

Segunda Guerra Mundial,[14] el propio autor ha declarado[15] que no ve la necesidad de inventarse personajes cuando ya existe un amplio repertorio de figuras históricas con sus propias vidas que puede utilizar como base a sus trabajos. Aun así, insiste en que no hace ninguna investigación previa,[16] y que las referencias históricas que utiliza para escribir sus mangas no las toma de los libros de historia, sino de la cultura popular, como el manga, el *anime*, los videojuegos (concretamente sagas como *Nobunaga's Ambition* y *Civilization*), las novelas y el cine. Sin embargo, la certera caracterización de muchos de sus personajes históricos, sobre todo nipones, así como la continua alusión a datos no siempre triviales, plantea serias dudas sobre la veracidad de estas declaraciones.

En cuanto a la inspiración concreta para el manga de *Drifters*, comenta que la idea le surgió a partir del visionado de la película *Eclipse en el tiempo* (Kōsei, Saitō. 1979),[17] donde unos soldados de la JSDF[18] se ven trasladados el periodo Sengoku (1467/1477-1603),[19] lo que produce un choque a nivel cultural y técnico entre los militares y los samuráis del medievo.[20]

## ¿QUÉ ES *DRIFTERS*?

El protagonista es Shimazu Toyohisa, samurái del Clan Shimazu durante el periodo Sengoku, quien durante su retirada de la Batalla de

14 https://www.mangaupdates.com/series.html?id=7934 (fecha de consulta: 11-XI-2018).

15 Anonimo, «Interview: Hirano Kohta (Hellsing, Drifters)», *Les Illuminati*, 18-VII-2016, http://lesilluminati.com/interview-hirano-kohta-hellsing-drifters/, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

16 Anonimo, «Interview de Kōta Hirano (Drifters, Hellsing)», *Manga News*, 16-XI-2016, https://www.manga-news.com/index.php/actus/2017/11/07/Interview-de-Kota-Hirano-Drifters-Hellsing, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

17 Saito, K. (dir.), *Sengoku Jieitai*, 1979. Está basada en la siguiente novela: Hanamura, R., *Sengoku Jieitai*, Chiyoda (pref. Tokio), Hayakawa, 1971.

18 La *jieitai*, más conocida por sus siglas en inglés Japanese Self Defense Force, se refiere a las fuerzas de autodefensa con las que Japón, que por su Constitución no puede tener ejército, se protege de amenazas externas, http://www.mod.go.jp/gsdf/jieikanbosyu/ (fecha de consulta: 11-XI-2018).

19 Se llama periodo Sengoku a una era dentro del medievo japonés situada entre los periodos Muromachi (1333-1573) y Azuchi-Momoyama (1573-1605), que abarca desde el estallido de las Guerras Ōnin (1467-1477) hasta la unificación de Japón por Tokugawa Ieyasu en 1603. Mikiso, H., *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, pp. 36-43.

20 Anonimo, «Interview de Kōta Hirano...», *op. cit.*

Sekigahara[21] se ve transportado a un mundo paralelo habitado por humanos, pero también por razas mágicas, como elfos, enanos, hombres lobo y todo tipo de criaturas, como dragones, *goblins* o centauros. Este nuevo mundo, cuya apariencia, organización social y nivel tecnológico se asemejan a las del medievo europeo, está dominado por el Imperio Orte, que propugna la superioridad de la raza humana y ha esclavizado a las razas mágicas. En medio de este caos, dos entidades en constante disputa se encargan de transportar a personas de otros mundos a este como intermediarios de su voluntad: Murasaki envía a los *Drifters*, encargados de salvar a la humanidad, mientras que Easy contrapone a los *Ends*, encargados de exterminarla. Toyohisa se embarcará, entonces, en la búsqueda de una misión que cumplir en el insólito mundo al que ha sido enviado.

## LOS PERSONAJES HISTÓRICOS: *DRIFTERS* Y *ENDS*

La pertenencia a uno u otro bando,[22] *Drifters* o *Ends*, de personajes conocidos por la mayoría y, en algunos casos, rodeados de una gran controversia, constituye uno de los mayores puntos de interés de la serie, ya que proporciona una visión de los valores del propio autor.

Empezando por el bando de los *Drifters*, podemos encontrar, en orden cronológico en función de la época a la que pertenecen: Aníbal Barca (247-181/183 a.C.)[23] y Escipión el Africano (236-183 a.C.),[24] Abe no Seimei (921-

21 La Batalla de Sekigahara (1600) fue un conflicto entre las fuerzas del este, comandadas por Ieyasu, que quería usurpar el poder del heredero de Hideyoshi, y las fuerzas del oeste, comandadas por Ishida Mitsunari (1560-1600), que lo consideraba un traidor a su difunto señor, http://www.rekimin-seki gahara.jp/main/battle_of_sekigahara/ prologue/ (fecha de consulta: 11-XI-2018).

22 FOBIAN, P., «*Drifters* - Mohism and Humanity's Failure», *Crunchyroll*, 03-XI-2016, https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2016/11/03-1/feature-head-space-drifters-mohism-and-huma nitys-failure, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

23 General cartaginés en constante lucha contra la República romana. Perdió contra la República y contra Scipio en la Batalla de Zama (202 a.C.), lo que llevó a la derrota de Cartago en la Segunda Guerra Púnica (218-201 a.C.) y a la hegemonía de Roma sobre el Mediterráneo occidental, https://www.britannica.com/ biography/Hannibal-Carthaginian-general-247-183-BC (fecha de consulta: 11-XI-2018).

24 Africano el Mayor fue un general romano y político que llevó a Roma a la victoria contra Cartago en la Segunda Guerra Púnica, https://www.britannica.com/biography/Scipio-Africanus-the-Elder (fecha de consulta: 11-XI-2018).

1005),[25] Nasu no Yoichi (1169-1232),[26] Oda Nobunaga (1534-1582),[27] Shimazu Toyohisa (1570-1600),[28] el Conde de Saint Germain (c. 1710-1784),[29] Butch Cassidy (1866-1908) y Sundance Kid (1867-1908),[30] Kanno Naoshi (1921-1945),[31] Yamaguchi Tamon (1892-1942),[32] y el Fundador del Imperio de Orte, que será tratado más adelante.

En cuanto al bando de los *Ends*, tenemos a Minamoto no Yoshitsune (1159-1189),[33] Akechi Mitsuhide (1528-1582),[34] Tōshizo Hijikata (1835-

25 También conocido como Abe no Haruakira, fue un popular *onmyōji* (exorcista budista) de la corte durante el periodo Heian (794-1185). Se le atribuyen numerosos prodigios, y se dice que heredó sus inmensos poderes de su madre, que era el espíritu de un zorro, https://osaka-info.jp/en/page/ abenoseimeijinja (fecha de consulta: 11-XI-2018).

26 Famoso arquero empleado por Minamoto Yoshitsune durante las Guerras Gempei (1180/1185). Su hazaña más conocida tuvo lugar durante la Batalla de Yashima (1185), http://www.city.ohtawara. tochigi.jp/docs/2013082771858/ (fecha de consulta: 11-XI-2018).

27 General japonés precursor de la unificación de Japón que derrocó al *shogunato* Ashikaga (1338-1573). Destacó por su genio administrativo y estratégico, así como por su apoyo a los europeos. Murió en el Incidente de Honnōji (1582) traicionado por su general Akechi Mitsuhide, https://www.britannica.com/ biography/Oda-Nobunaga (fecha de consulta: 11-XI-2018).

28 Samurái hijo de Shimazu Iehisa que participó en la Campaña de Odawara (1590), en las Invasiones de Corea y acompañó a su tío en la Batalla de Sekigahara. Es famoso por haber muerto en combate tras el fin de esta batalla protegiendo la retirada de su tío, Shimazu Yoshihiro, https://wiki.samurai-archives.com/ index.php?title=Shimazu_Toyohisa (fecha de consulta: 11-XI-2018).

29 Conocido como *the Wonderman*. Seguramente un judío portugués, hablaba varias lenguas, era músico y tenía vastos conocimientos de historia y química. Su versatilidad le llevó a estar involucrado en las intrigas de la corte de Luis XV en Francia y en la conspiración que elevó a Catalina II a emperatriz de Rusia, https://www.britannica.com/ biography/comte-de-Saint-Germain (fecha de consulta: 11-XI-2018).

30 Robert LeRoy Parker y Harry Longabaugh, respectivamente, fueron miembros del *Wild Bunch*, un grupo de ladrones de bancos y de trenes que actuaron en el oeste de EE. UU. entre 1880 y 1890, https://www.britannica.com/biography/Butch-Cassidy (fecha de consulta: 11-XI-2018), https://www.brita nnica.com/biography/Sundance-Kid (fecha de consulta: 11-XI-2018).

31 Aviador de la II Guerra Mundial derribado durante su última misión, el 1 de agosto de 1945, cuando le ordenaron interceptar unos bombarderos americanos. Está consagrado en el Templo de Yasukuni, dedicado a los héroes de guerra, https://ww2db.com/person_bio.php?person_id=779 (fecha de consulta: 11-XI-2018).

32 Almirante de la marina japonesa durante la Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945) y la Guerra del Pacífico (1941-1945). Fiel al código samurái del *bushidō*, cuando determinó que su navío, el *Hiryū*, era inservible, prefirió hundirse con él, https://ww2db.com/person_bio.php?person_id=39 (fecha de consulta: 11-XI-2018).

33 Líder del clan Minamoto. Junto con su hermano Yoritomo acabó con la supremacía del clan Taira e inició el *bakufu* Kamakura (1185/1192-1333). Tras la derrota de los Taira, Yoritomo empezó a tener envidia de la influencia de su hermano y lo asesinó. Es protagonista de numerosas obras de teatro *kabuki*, películas y videojuegos, habitualmente en el papel de héroe, https://www.britannica.com/biography/ Minamoto-Yoshitsune (fecha de consulta: 11-XI-2018).

34 Noble japonés vasallo del *daimyō* Oda Nobunaga. Famoso por traicionar a su señor en el Incidente de Honnōji. Murió trece días después asesinado por unos campesinos partidarios de Nobunaga, https://www.britannica.com/biography/Akechi-Mitsuhide (fecha de consulta: 11-XI-2018).

1869),[35] Juana de Arco (1412-1431)[36] y Gilles de Rais (1405-1440),[37] Anastasia Nikolaevna (1901-1918)[38] y Grigori Rasputín (1869-1916)[39] y al líder del grupo, el Rey Negro, del que hablaremos más adelante.

Como podemos comprobar, no sólo abarca personajes de la historia nipona, sino también de la estadounidense y la europea de muy distintas épocas, desde la Antigüedad hasta la Edad Contemporánea. Los personajes históricos tampoco se han distribuido en una u otra facción por azar, distinguiéndose sobre todo en los *Ends* un patrón común: todos ellos han pasado a la historia como gente que intentó hacer el bien en sus respectivas épocas, pero fueron traicionados y murieron de forma violenta. Algunos casos son evidentes, como Minamoto no Yoshitsune, el héroe trágico por excelencia de la historia nipona, asesinado por su hermano Yoritomo tras su victoria común sobre el clan Taira, envidioso de sus muchos talentos; o Toshizō Hijikata, que fue abandonado por el *shōgun* al que era leal y considerado un rebelde por el gobierno al que había servido; también está Juana de Arco, la Doncella de Orleans que fue traicionada por el pueblo francés al que entregó su vida. Otros ejemplos son menos obvios, sobre todo la inclusión de Gilles de Rais, ya que se le conoce como el primer asesino en serie de la historia y perpetrador de crímenes que van desde el robo a la pederastia. Sin embargo, se dice que la razón de que cometiera todas esas fechorías surgía de un deseo

35 Hijo de un granjero, maestro del estilo Tennen Rishin-ryū y vice capitán de la fuerza policial del Shinsengumi. Cuando Japón estaba en proceso de occidentalización, Hijikata siguió fiel a su ideal del samurái, lo que provocó que el nuevo gobierno lo tachara de rebelde y traidor al emperador. Murió defendiendo sus principios en la Batalla de Hakodate (1868-1869), http://www.ndl.go.jp/portrait/e/datas/ 316.html (fecha de consulta: 11-XI-2018).

36 Conocida como la Doncella de Orleans. Chica de orígenes campesinos que, a los dieciséis años, se unió al ejército del Delfín para liberar Francia, convencida de que estaba siendo guiada por Dios. Fue juzgada por herejía por miedo a su creciente influencia y para desacreditar a Carlos VII, https://www.britannica.com/biography/Saint-Joan-of-Arc (fecha de consulta: 11-XI-2018).

37 Barón bretón, mariscal de Francia, héroe de guerra con una distinguida carrera militar, parte de ella bajo el mando de Juana de Arco. Fue ejecutado acusado de Satanismo, secuestro y asesinato de más de ciento cuarenta niños. Se le considera el primer asesino en serie de la historia, https://www.britannica.com/biography/ Gilles-de-Rais (fecha de consulta: 11-XI-2018).

38 Gran Duquesa de Rusia e hija menor del zar Nicolás II. Fue asesinada junto con los otros miembros de su familia durante la Revolución de Octubre (1917). Posteriormente, hubo mujeres que reivindicaron ser Anastasia con la intención de convertirse en herederas de la fortuna de los Romanov, https://www.britannica.com/biography/Anastasia-Russian-grand-duchess (fecha de consulta: 11-XI-2018).

39 Campesino de Siberia y místico que adquirió una gran influencia en la familia del zar Nicolás II. Estuvo a cargo del gobierno de Rusia en 1915 como consejero de la emperatriz Alexandra, tomando una serie de desafortunadas decisiones. Fue asesinado por un grupo de conservadores extremistas, https://www.britannica.com/biography/Grigory-Yefimovich-Rasputin (fecha de consulta: 11-XI-2018).

de reunirse en el Infierno con su amada Juana, que acabaría sufriendo el castigo eterno al haber sido quemada como bruja, una visión compartida por otros mangas.[40] En cuanto a Rasputín, aunque su nombre suele relacionarse con su vertiente de farsante y pervertido, tiene otra faceta menos conocida como salvador del pueblo judío, que era duramente perseguido en Rusia.[41]

En cuanto al bando de los *Drifters*, este grupo está integrado por héroes de guerra y personalidades más mercenarias que lucharon por sus propios intereses, y no necesariamente en pro de un bien mayor. Este es el caso de los personajes pertenecientes a la historia nipona de cualquier periodo, todos ellos conocidos por sus hazañas en los campos de batalla, pero sin ideales destacables; o el Conde de Saint Germain, que participó en las revoluciones de varios países con intenciones dudosas. Representativos de la calidad moral del grupo son los bandidos del Salvaje Oeste Butch Cassidy y Sundance Kid.

Con todo lo dicho en mente, pasaremos a hablar de los dos personajes más polémicos que aparecen en la serie: el Fundador del Imperio Orte, ya muerto también en el reino de fantasía cuando empieza la serie, y el Rey Negro. Respecto al primero, integrante del bando de los *Drifters*, su identidad sólo es desvelada hacia la mitad de la narración, y se trata de Adolf Hitler (1889-1945). En cuanto al Rey Negro, cabecilla de los *Ends* del que hasta el momento no se ha revelado la cara, es representado como un hombre alto y delgado, cubierto el cuerpo y el rostro con una túnica blanca similar a un sudario y heridas en las manos en forma de agujero; además, entre sus poderes se encuentra la curación de cualquier herida y la duplicación de la vida, a la par que llama a los monstruos *harakara*, que es el equivalente japonés a «hermano» en la religión cristiana. Todo ello, unido a los comentarios del autor,[42] lleva a suponer con pocas dudas que este tirano se trata de Jesús de Nazaret (4 a.C.-30 d.C.). La presencia de este último no

40 Esta versión también aparece asociada al Gilles de Rais del manga *Devils and Realist*. TAKADONO, M. y YUKIHIRO, U., *Makai Ōji - Devils and Realist*, Shinjuku (pref. Tokio), Ichijinsha, 2009.

41 No hay disponible demasiada información fiable relativa al místico ruso, pero recientemente se publicó un libro que, basándose en el diario de su secretario Aron Simanovitch, destacaba esta faceta suya de aliado de los judíos, defendiendo sus derechos en una Rusia que los consideraba por ley como ciudadanos de segunda categoría. DELIN, C., *Rasputin and the Jews: A Reversal of History*, California, CreateSpace, 2011. También se menciona en la obra de carácter divulgativo: SMITH, D., «Rasputin and the Jews», *Rasputin: Faith, Power, and the Twilight of the Romanovs*, Nueva York, Farrar Strauss and Grioux, 2016, pp. 535-547.

42 En el capítulo 35.5 varios personajes se preguntan por la identidad del Rey Negro. Este les dice que era un hombre normal, que hasta los treinta años no tuvo un trabajo y estuvo ayudando en casa a su padre carpintero. Cuando se enfadaba, rompía las tiendas del mercado.

precisa de demasiada explicación, ya que bien puede ser considerado el mayor exponente de bienhechor traicionado, sometido a su Pasión por la misma gente a la que intentaba salvar. Sin embargo, ¿qué razonamiento ha llevado al autor a situar a Adolf Hitler como parte de los defensores de las personas? La explicación la encontramos en el mismo fundamento del relato, escenificado en la constante disputa entre Murasaki, supervisor de los *Drifters*, y Easy, supervisora de los *Ends*. Este conflicto entre dos entes sobrenaturales de dudoso origen no es otro que el conflicto entre dos formas de pensamiento opuestas: el libre albedrío representado por Murasaki, típico de las culturas occidentales,[43] y la noción de karma representada por Easy, característica de las culturas orientales.[44] Murasaki elige a personas de dudosa moralidad basándose en su creencia en la libre elección: piensa que las vidas que han llevado en el mundo que consideramos real no tienen por qué limitar ni guiar sus acciones en el mundo paralelo, donde liberados de las ataduras de sus épocas de origen pueden elegir quiénes quieren ser. Una de las mayores muestras de convicción en esta forma de pensar es, sin duda, el envío del Führer como posible salvador de la humanidad. Al margen de sus imperdonables acciones durante el siglo XX en nuestro mundo, Murasaki cree que su determinación y carisma al dirigirse a las masas pueden servir mejores propósitos que en su anterior vida. Hay que decir que, en su paso por el mundo de fantasía, Hitler experimenta cierta mejora, ya que decide salvar a todos los humanos sin distinción. Por desgracia, persiste en su personalidad una intolerancia que le lleva a despreciar a las razas mágicas, lo que de nuevo lo convierte en un tirano en el nuevo mundo. Por otra parte, los partidarios de Easy están atrapados por su pasado: incapaces de lidiar con la desesperación de haber sido abandonados, ejercitan una injusta venganza sobre las gentes de un nuevo mundo que poco tiene que ver con el que los traicionó.

En esta historia, el autor toma el partido de Murasaki, a favor de una forma de pensar eminentemente occidental, contraria a la transmitida por la cultura de sus antepasados nipones. Por tanto, no sólo el contenido del manga trata las relaciones interculturales, sino que la obra es, en sí misma, una producción multicultural: un autor nipón elige como eje central de su trama un concepto profundamente occidental, no en un intento de aparentar una

43 O'Connor, T. y Franklin, C., «Free Will», *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford, Center for the Study of Language and Information, Stanford University, Fall 2018, 2018, https://plato.stanford.edu/entries/freewill/ (fecha de consulta: 11-XI-2018).

44 Hirota, D., «Japanese Pure Land Philosophy», *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford, Center for the Study of Language and Information, Stanford University, Winter 2017, 2017, https://plato.stanford.edu/entries/japanese-pure-land/ (fecha de consulta: 11-XI-2018).

visión moderna de cara al exterior, ya que ha comentado, en relación a su primer manga serializado, que lo escribió pensando en un público japonés, y que por tanto le sorprendió mucho que tuviera tanto éxito en Europa,[45] sino por sincera admiración hacia ese aspecto de nuestra filosofía.

## EL CHOQUE CULTURAL EN *DRIFTERS*

Centrándonos ahora a las interacciones entre los personajes presentados, en *Drifters* se expone una verdad incómoda sobre las relaciones entre personas criadas en culturas diferentes, amplificada en el manga por ser el reparto un crisol de diferentes especies, humanos y criaturas mágicas, y también de diferentes épocas: a lo largo de la narración, las relaciones están lastradas por la incomprensión, los prejuicios y el miedo, además de la convicción de la supremacía de la cultura propia respecto a la ajena. Asimismo, estas actitudes negativas no son exclusivas de ninguna civilización, raza o época, sino que se manifiestan en todos los personajes a lo largo de la trama. Por nombrar algunos ejemplos, la barrera del idioma se considera un importante obstáculo en las relaciones entre unos y otros, y si bien las personas del mundo de fantasía consideran bárbaros a los *Drifters* por no entender su lengua, unos capítulos después es el representante de la República romana quien tacha de bárbaro a Kanno Naoshi por no entender latín. Esta incomprensión va unida a un gran número de prejuicios, ya sean fundados en conflictos pasados, como Anastasia que guarda rencor a los japoneses por haberles ganado durante la Guerra Ruso Japonesa (1894-1895), o culturales, cuando el protagonista Toyohisa monta en cólera al descubrir que Juana de Arco es mujer y matarla no le va a traer gloria en el campo de batalla, arrastrando la filosofía machista imperante en el tiempo en que vivió. Esta incomprensión y prejuicios desembocan inevitablemente en el miedo hacia lo que no se entiende, un rasgo especialmente representado por los personajes más brillantes de cada bando, Nobunaga y Rasputín.

Un aspecto con el que juega especialmente el autor es el de las apariencias. Respecto a otras épocas, en el siglo XXI se ha reforzado la tendencia a no juzgar a las personas por su aspecto exterior.[46] Por tanto, cuando Toyohisa, samurái del siglo XVI, manifiesta su abierta confusión y

45 Anónimo, «Hirano Kōta nos habla de HELLSING en París» (traducción propia), *Anime!Anime!*, 7-VII-2008, https://animeanime.jp/article/2008/07/07/3365.html (fecha de consulta: 11-XI-2018).

46 Dever, M.T. y Falconer, R.C., *Foundations and Change in Early Childhood Education*, Kendallville, John Wiley & Sons, 2008, p. 179.

rechazo por la apariencia del Conde de Saint Germain, un hombre travestido, la actitud provoca una sensación paternalista en el lector, que considera la visión del samurái «producto de su época». Sin embargo, la actitud intolerante ante la apariencia del Conde manifestada por Toyohisa, es la misma que el propio lector adopta hacia criaturas como los *goblins* y *kobolds*. Aunque el lector no tiene problemas en identificarse con elfos y enanos, pues su fisionomía coincide en gran parte con la humana, inmediatamente cataloga a otros seres mágicos, similares a lagartos y cerdos humanoides, como monstruos. En esta línea, la escena donde Toyohisa encuentra a un grupo de elfas maltratadas por los soldados que las han secuestrado es percibida como dura e impactante por la mayoría de nosotros, pero las muertes de cientos de *goblins* nos causan poca impresión. Esta percepción del lector cambia cuando, a diferencia de otras series donde estas criaturas son meramente una excusa para el lucimiento del héroe, se muestran facetas suyas penosamente humanas, como el sufrimiento causado por sus heridas, o su esperanza depositada en el único personaje que las respeta, el Rey Negro. A lo largo de la serie, y al igual que los lectores, el resto de razas mágicas consideran a estos seres monstruos, y se quedan anonadados cuando los ven trabajando el campo con útiles de labranza, ya que no es un comportamiento que asociemos con estos seres. Otra fuerte conmoción se produce durante la infiltración de aliados de los *Drifters* en la fortaleza de los *Ends*, donde ven un mercado, otra actividad alejada de los tópicos asociados a los engendros, aunque aquí se invierten los roles pues los humanos son vendidos al mejor postor y descuartizados para vender su carne. Este espectáculo causa una gran repulsa en los personajes, y también en el lector sensible, pero como en el mismo manga se apunta, su actitud no es muy distinta a la que los propios humanos adoptan respecto a los animales. Esta sensación de malestar proviene, por tanto, de considerar a estas criaturas mágicas inferiores a nosotros, los humanos y razas similares, por lo que nos tomamos como una afrenta que ellos a su vez nos equiparen al ganado.

## CONCLUSIONES: LA FILOSOFÍA DE *DRIFTERS*

En suma, mediante su tratamiento de los «monstruos» de la serie y su control de las apreciaciones inconscientes de sus lectores, el autor nos transmite un mensaje claro: independientemente de nuestra impresión inicial, los lectores no somos tan diferentes de los personajes que pueblan la serie y, a pesar de pertenecer a una época diferente a la representada, en teoría

más moderna y avanzada, estamos sujetos a los mismos sentimientos de incomprensión, miedo y prejuicios de los que adolecen estos personajes.

A pesar de lo dicho, el mensaje dista mucho de ser desalentador, ya que esas actitudes negativas no son más que el punto de partida, un conjunto de condiciones iniciales que tenemos que superar para poder establecer relaciones significativas entre unos y otros. El manga, además, nos ofrece su solución a estos problemas: la capacidad que tiene cualquier persona de aprender, entendiéndose como la única manera de trascender las barreras e imposiciones de la civilización a la que pertenecemos, con el fin último de llegar a adquirir una identidad nacional fluida.[47] Los elfos deciden colaborar con sus mortales enemigos, los enanos, porque no quieren cometer el error de sus antepasados, que los llevó a no aliarse con ellos en épocas de necesidad debido a rencillas históricas. Nobunaga, considerado un brillante estratega incluso en la actualidad, aplica durante la serie la maniobra del Castillo Sunomata,[48] inventada por su vasallo Toyotomi Hideyoshi, un hombre de menor rango e intelecto que él, porque ve la genialidad de la idea más allá de su valoración de quién la tuvo. Los bandidos del Oeste son capaces de utilizar armas de fuego, pero no de fabricarlas, por lo que llegan a sentir una profunda admiración por los hombres de épocas pasadas que saben producir pólvora. Especialmente significativo es el cambio operado en Escipión, quien acepta con determinación el reto de ponerse al día de las tácticas utilizadas durante los dos mil años posteriores a su muerte, aceptando su ignorancia y dispuesto a remediarla. Por tanto, el manga ve en esta capacidad de aprender, ya sea de los errores del pasado o de los demás, independientemente de su época y cultura, la mejor manera de sentar los cimientos de relaciones basadas en la comprensión, la cooperación y el respeto mutuos. Además, cabe destacar que, a lo largo del relato, el autor en ningún momento otorga superioridad a unos sobre los otros: ninguna época, actitud o país, sean reales o inventados, es mejor que los demás.

Por último, al hablar de dinámicas interculturales tampoco podemos olvidar el propio potencial del manga en tanto que medio transcultural, en buena medida por su naturaleza ajena a las fronteras y, en muchos casos,

47 Bradatan, C., Melton, R. y Popan, A., «Transnationality as a fluid social identity», *Social Identities*, vol. 16, 2, 2010, pp. 169-178.

48 Táctica utilizada por Hideyoshi en la batalla por la conquista del castillo de Inabayama, donde se dice que construyó un castillo en una sola noche, lo que ahuyentó a los enemigos. En realidad, sólo llegó a construir su estructura, pero bastó para hacer creer a sus enemigos que habían construido una fortaleza en una noche, http://www.city.ogaki.lg.jp/0000000723.html (fecha de consulta: 11-XI-2018).

también a una identidad nacional definida.[49] Esta tendencia *mukokuseki* del manga, presente sobre todo en historietas de ambientación fantástica,[50] hace que no sólo Occidente se vea influido por el país nipón mediante estos mecanismos de *soft power*,[51] sino que la producción japonesa también se nutra de referentes externos, a menudo europeos. En el caso del manga que estamos tratando, el propio estilo de dibujo del *mangaka*, con la predominancia de tonos negros o *kurobeta*, las líneas gruesas y las figuras deformadas, bebe de numerosos referentes internacionales, tales como *Corto Maltés* de Hugo Pratt o *Blueberry* de Jean Giraud, siendo esto, a su vez, otra faceta de la interculturalidad presente en *Drifters*. En conclusión, el personaje de Murasaki menciona en una ocasión que «no existe algo como "una manera correcta" en el mundo» (traducción propia),[52] refiriéndose al mundo de fantasía, pero lo cierto es que en nuestro mundo y en nuestra realidad, bien puede aplicarse la misma filosofía.

49 Lamerichs, N., «Euromanga: Hybrid Styles and Stories in Transcultural Manga Production», Brienza, C. (ed.), *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?*, Ashgate Publishing, Ashgate, 2015, pp. 75-95. Berndt, J. (ed.) *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*, Kyoto Seika University International Manga Research Center, Kioto, 2012.

50 Ōba, G., «A theatrical film *Dororo* and its overseas markets», *Departmental Bulletin Paper of Kyoto Gakuen University*, 3, 2008, pp. 61-77, espec. p. 71.

51 Fukushima, G.. S., «Japan's *Soft Power*», *Japan Foreign Trading Council News*, 116, 2006, http://www.jftc.or.jp/english/news/116.pdf, (fecha de consulta: 11-XI-2018).

52 Hirano, K., «Capítulo 31-El arroz es el acompañamiento» (traducción propia), *Drifters - Vol. 3*, Chiyoda (pref. Tokio), Shōnen Gahōsha, 2013, pp. 139-152, espec. p. 139.

# Conjunción de géneros narrativos en *Naruto*

## Conjunction of narrative genres in *Naruto*

Danghelly Giovanna Zúñiga-Reyes[1]

**Resumen:** Esta investigación se centró en identificar la estructura narrativa del *anime Naruto*. El modelo de investigación cualitativa de la estructura narrativa se basó en el análisis de cuarenta y siete capítulos de los doscientos veinte que componen la primera temporada de la serie de *anime Naruto*. La hipótesis de esta investigación es que Naruto es la cristalización de la mezcla de diferentes tipos de narraciones, propone exitosamente una historia construida desde el ámbito local hacia lo global, en la cual se incluyen elementos de estructuras narrativas clásicas, modernas y postmodernas. Toma la narración de *Naruto* elementos de la picaresca, la epopeya, la gesta, los videojuegos y el *shōnen*.

**Palabras clave:** *Naruto*, *anime*, narración.

**Abstract:** This research focuses on identifying the narrative structure of *Naruto*. The qualitative research model of the narrative structure focusing on the analysis of forty-seven chapters of the two hundred twenty that make up the first season of the *anime* series *Naruto*. This investigation hypothesizes that *Naruto* is the crystallization of the mixture of different types of narrations, a history constructed from the local to the global is successfully proposed, in which elements of classic, modern and postmodern narrative structures are included. The narration of *Naruto*, the elements of the picaresque, the epic, the deed, the video games, and the *shōnen*.

Keywords: *Naruto*, *anime*, narrative genres.

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación es identificar la estructura narrativa del *anime Naruto* que ha gozado de gran popularidad y ha saltado las fronteras gracias a la globalización. Para ello, se analizará su complejidad narrativa. La metodología utilizada en este trabajo se orienta a examinar su estructura narrativa. El modelo de investigación cualitativa de la estructura narrativa se basó en el análisis de cuarenta y siete capítulos de los doscientos veinte que

1 Universidad del Rosario, Escuela de Ciencias Humanas, Bogotá, Colombia

componen la primera temporada de la serie de *anime Naruto*, y se orientó a identificar los componentes narrativos presentes en esta serie. Este trabajo se caracteriza por el análisis de dos elementos: el primero, la forma en la cual se presenta el argumento y el segundo la estructuración de los acontecimientos en el relato. De esta forma la narración toma forma en el marco textual.

Este *anime* es un buen ejemplo de un producto cultural exitoso en el mercado nacional e internacional debido a su hábil combinación de diversos elementos técnicos y narrativos. Primero fue una producción manga, luego *anime* con doscientos veinte episodios. Posteriormente tuvo una secuela en una segunda temporada, llamada *Naruto: Shippūden* con quinientos episodios. Y más adelante otra secuela llamada *Boruto: Naruto Next Generations*, con ochenta y siete capítulos. Hoy en día el universo de producción de *Naruto* es amplio, se han desarrollado hasta ahora once películas, catorce OVA's, novelas, vídeojuegos, juegos de tarjetas, mercadería, *artbooks y fanbooks*.

La hipótesis de esta investigación es que *Naruto* es la cristalización de la mezcla de diferentes tipos de narraciones, ya que propone exitosamente una historia construida desde el ámbito local hacia lo global, en la cual se incluyen elementos de estructuras narrativas clásicas, modernas y postmodernas. Estas particularidades hacen de *Naruto* un ejemplo de un modelo narrativo contemporáneo en el cual, tenemos varios impactos espectaculares en los que hay un ritmo alto de presentación de los acontecimientos. Los personajes son complejos y se desenvuelven en una construcción narrativa que vincula contenidos locales con globales, haciendo de esta mezcla una estructura narrativa que hábilmente aprovecha complejidades y ambigüedades.

## ESTRUCTURA NARRATIVA DE *NARUTO*

En las producciones de *anime* la estrategia narrativa se basa en un relato que mezcla elementos tradicionales, modernos y postmodernos que, matizados por la tecnología, logran aproximarse a sensibilidades diversas. Así pues, viejos temas adquieren nueva vigencia y se actualizan a través de una estrategia comunicativa que, en un contexto globalizado, fácilmente rebasa las fronteras locales. Se establecen dos esquemas generales que se encuentran en la estructura narrativa del *anime*. Podemos decir que prevalece en primer lugar el esquema del adulto torpe; adultos que realizan mal y poco diestramente algunas actividades; a partir de la idea previa de que son actividades que una persona madura realizaría diestramente (lo que provoca

diversión en el lector), se establece una relación de complicidad entre el lector y el texto.[2] El segundo esquema es el del personaje débil y el fuerte, en donde el supuestamente débil es más fuerte que el que se suponía lo era.[3]

Al realizar el análisis se encontró que en *Naruto* hay principalmente cinco géneros narrativos que a menudo se mezclan y se entrecruzan: tres clásicos (la picaresca, la gesta y la epopeya), uno moderno (el *shōnen*) y uno postmoderno (narrativa de los videojuegos). De esta manera, se desarrolla una historia con distintos niveles de intensidad, en los cuales las acciones de los personajes se desenvuelven de forma compleja. Este tipo de narrativa implica la mezcla de formas modernas y postmodernas con contenidos glocales. Para llevar a cabo el análisis de la estructura narrativa nos centramos en la propuesta de Bordwell, Staiger y Thompson.[4] En esta investigación se analizará la lógica narrativa, que consiste en la «definición de sucesos, relaciones causales y paralelismos entre los sucesos».[5]

## NARRACIÓN EN TRES GÉNEROS CLÁSICOS

*Naruto* promueve una narración y un personaje que mezcla cualidades del relato y del héroe arquetípico de la picaresca, la epopeya y la gesta. El resultado de esta mezcla es una narración y un héroe arquetípico que, aunque se acerca al ya expuesto en las narraciones *shōnen*, le permiten sin embargo presentar una narración y unos héroes más complejos. La picaresca ha sido inscrita en el conjunto de novelas de formación por la estructura de narración biográfica de un personaje que relata su historia desde su nacimiento hasta el presente, mostrando sus angustias y alegrías. Propone un mundo inmóvil y repetitivo, en donde los valores son terminales e instrumentales; la historia recrea la vida de grupos o personas que han sido marginados de la sociedad, por condiciones sociales desfavorables, por ser conversos de la religión o por ser objeto de estigmatización social.[6]

La epopeya propone un mundo completamente terminado, en donde no hay lugar a la duda sobre la realidad moral, social y material. Se diferencia claramente entre dos bandos en contienda, generalmente catalogados como

2 Fuenzalida, V., «Socialización Infantil y Televisión», en Pizarro, C. y Palma, E. (edits.), *Niñez y Democracia*, Bogotá, Ariel-Unicef, 1997, p. 212.

3 Fuenzalida, V., «Socialización Infantil...», *op. cit.*, p. 213.

4 Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 7.

5 *Ibidem*, p. 13.

6 Alfaro, G., *La estructura de la novela picaresca*, Bogotá, Instituto Caro y Cuervo, 1977.

amigos y enemigos.[7] El centro de la narración es una acción que le da sentido a la totalidad. La amenaza a la que se enfrenta el héroe es una amenaza contra el mundo conocido. Los personajes son figuras arquetípicas y su valor depende de su procedencia, de su *virtud*, de los esfuerzos que realicen por alcanzar su meta. La gesta recrea un mundo en que se recurre a un transitar histórico que es recordado y reconocido como el engendrador del tiempo y de la situación actual. La narración en la gesta se estructura mediante la lucha de dos órdenes, contienda en la cual el mundo social conocido se encuentra en peligro de desaparición. El esquema se basa en el relato de las hazañas de un gran héroe y de algunos guerreros que luchan con honor y justicia por un noble ideal, enfrentando la amenaza de su mundo.[8]

En todas las series que pertenecen al género *shōnen* la premisa general es: «El esfuerzo y el entrenamiento son el camino que se hace a sí mismo». Otros autores proponen que la narración en el *shōnen* se basa en la relación dinámica de «esfuerzo-amistad-triunfo».[9] Se centran en el hecho de que se relata el ejercicio de superación. En el *shōnen* el protagonista es un joven con rasgos arquetípicos. Lo distintivo aquí es que la estructura narrativa es, en principio, la «estructura de videojuego»[10] en la cual los personajes deben desarrollar sus habilidades en el recorrido. Este hecho se evidencia en la mejora de sus habilidades físicas para los combates o de sus habilidades psicológicas cuando toman decisiones basadas más en la razón que en la emoción. Los personajes sufren una transformación a lo largo de la historia, no son estáticos. A lo largo del recorrido, de la aventura, de la misión, las habilidades y los comportamientos cambian. El *shōnen* en general y *Naruto* en particular incluye elementos de la narrativa de los videojuegos, la «literatura de la transformación».[11] Sin embargo, no todos los videojuegos tienen la misma estructura narrativa, Gros hace la siguiente clasificación: juegos de acción (*arcade*); juegos de estrategia; juegos de aventura; juegos deportivos; juegos de simulación; juegos «clásicos» o de tablero y juegos de rol.[12] En el

7 Spang, K., *Géneros literarios*, Madrid, Síntesis, 1994.

8 Alvar, M., *Cantares de gesta medievales*, México, Porrúa, 1969.

9 Álvarez, J., et al., *Curso Avanzado de Manga*, Barcelona, Martínez Roca, 2001, p. 17.

10 *Ibidem*, p. 21

11 Esnaola, G. y Levis, D., «La Narrativa en los Videojuegos: Un Espacio Cultural de Aprendizaje Socioemocional», *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, 3, Salamanca, Universidad de Salamanca, noviembre 2008, pp. 48-68, http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/16789/17428 (fecha de consulta: 26-XII-2018).

12 Gros, B., «Juegos digitales para comprender los sistemas complejos», *Revista Comunicación y Pedagogía*, 216, Barcelona, Centro de Comunicación y Pedagogía, 2006, pp. 47-49, http://www.xtec.cat/~abernat/articles/gros-II.pdf (fecha de consulta: 26-XII-2018).

videojuego se mantiene el esquema narrativo canónico, es decir «una estructura lineal que se inicia en un estado de equilibrio (*beginning*) interrumpida ante una situación de conflicto que lleva al lector-jugador a tener que optar por alguna salida posible para alcanzar el triunfo o asumir la derrota (con el consiguiente reinicio del proceso)».[13] Mientras en el *anime* el héroe es quien debe adquirir las destrezas para alcanzar su objetivo, en el videojuego es el jugador el que tiene que adquirir la destreza para superar los obstáculos y ubicarse en un lugar privilegiado en el listado de usuarios.[14] En el producto existe una mezcla entre el narrador y el jugador, lo que permite que este elija las secuencias narrativas. En *Naruto* a menudo se mezclan el narrador y los personajes y en algunos momentos son estos los que cuentan los acontecimientos de forma biográfica. De esta forma, la historia da un gran peso a las acciones de los héroes, mostrando las posibilidades que tienen de transformar la realidad, aunque, de vez en cuando, no tengan éxito. Esta forma de construir el desarrollo, mediante ganancias y pérdidas, es una estrategia narrativa que aporta la sensación al espectador de que la historia se está haciendo en el preciso instante en que se relata.[15] Las narrativas digitales en general, y la de los videojuegos en particular, desarrollan dos estrategias principalmente: el laberinto para resolver y el rizoma enmarañado.[16] Esnaola y Levis explican que se toma la figura de rizoma, desarrollada por Deleuze, para explicar «la estructura en la que un punto puede llegar a conectarse con cualquier otro sin reconocer un cierre».[17]

## ANÁLISIS DE LA LÓGICA Y LA ESTRUCTURA NARRATIVA

En la serie *Naruto* hay un ejercicio de referencia entre la narración en la versión *anime* y el manga. Esto no significa que haya una transformación total de la historia relatada en el *anime*, procedente del cómic. Algunos personajes solo aparecen en el *anime* y en ocasiones hay información más extensa sobre historias particulares en el manga. Es el caso de personajes como Hato, Gennō o Arashi que solo aparecen en el *anime*. Como los protagonistas tienen información del relato colectivo, en el *anime* han superado esta posible «falta de información» usando la técnica del *flashback*; así los espectadores pueden comprender la historia en general y los «sucesos de la narración en sus supuestas relaciones espaciales, temporales y

13 Esnaola, G. y Levis, D., «La Narrativa en los Videojuegos...*op. cit.*, p. 54.
14 *Ibidem*, p. 54.
15 *Ibidem*, p. 55.
16 Murray, 1997, citado por Esnaola, G. y Levis, D., «La Narrativa en los Videojuegos...», *op. cit.* p. 56.
17 Esnaola, G. y Levis, D., «La Narrativa en los Videojuegos...», *op. cit.*, p. 62.

causales»[18] no se pierden. El recurso del *flashback* se usa en *Naruto* para dar más información y llenar una laguna que, dependiendo del caso, es temporal o permanente, difusa o enfocada. El argumento realza un vacío enfocado que le demanda al espectador hipótesis exclusivas y homogéneas.[19] En la narración encontramos un esquema canónico.[20] En cada capítulo hay una introducción en la cual se presentan los hechos ocurridos en el capítulo anterior, las principales acciones y los personajes que están en contienda. De esta manera se presenta el balance del conflicto, para que el espectador sepa quién está en desventaja y quién está ganando. Luego encontramos una narración típica que sigue los siguientes pasos: la acción se complica; se suceden acontecimientos diversos; se produce un desenlace y se llega al fin. Así, la narración típica de *Naruto* presenta los siguientes pasos: exposición que establece el tiempo, la puesta en escena y las relaciones de los personajes, identificación de los asuntos principales: las relaciones principales como el ascenso a ninjas, el objetivo de *Naruto*; el personaje principal quiere alcanzar su objetivo; obstáculos que debe enfrentar y resolución de los problemas, el personaje principal logra su objetivo.

La acción que se narra no es autoconclusiva, cada capítulo deja abierto el camino para el siguiente, vinculando la historia de los personajes principales y desarrollando las tramas secundarias y paralelas mediante saltos entre una y otra. Hay una historia de larga duración, en la cual se evidencia el camino que recorre *Naruto* para alcanzar su objetivo de convertirse en Hokage de la aldea; una historia de mediana duración en la cual se cuenta la misión a la que han sido enviados los protagonistas, que puede corresponder a diez o doce capítulos; y una de corta duración en la cual los personajes resuelven pequeñas tareas o desvelan un misterio en un solo capítulo. En la narración se utiliza la estrategia de la pausa para mantener la atención (el suspenso de la acción) y generar así una cadena cuyos siete eslabones (recuento del capítulo anterior; presentación de la situación; desarrollo de la acción; acción sorpresiva; creación del suspenso; continuación; para volver a recuento del capítulo anterior) deben funcionar. La narración adopta nuevos elementos, se incluyen nuevas acciones, para producir una secuencia encadenada, tal y como referimos en la siguiente tabla:

18 Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., *El cine...*, *op. cit*, p. 13.
19 Bordwell, D., *La narración en el cine de ficción*, España, Paidós, 1996, p. 55.
20 *Ibidem*, pp. 34-35.

Con este circuito, la audiencia es convocada a mantener el contacto con la historia. A diferencia de otros géneros, en el *anime* no siempre el héroe vence. Tomando elementos de la narración de los videojuegos, el héroe debe aprender a alcanzar una nueva habilidad para sobrepasar el obstáculo que se le presenta, si no lo logra la primera vez, lo hará la segunda. En la narración que se utiliza en *Naruto* se conjugan las técnicas cinematográficas para intensificar el ámbito de conocimiento del espectador.[21] El argumento se organiza de forma lógica en el tiempo y en el espacio para la presentación al espectador, que tiene una percepción de controlar la historia pues desde el primer capítulo posee la información básica:

> Narrador: Hace doce años un zorro de nueve colas apareció de repente, sus colas atacaban, aplastando montañas y causando maremotos que impactaban las costas. Los ninjas se alzaron en defensa de su aldea.
>
> Ninja 1: Resistan el ataque y esperen al Cuarto Hokage.
>
> Ninja 2: Se está acercando no dejen que llegue a la aldea.
>
> Narrador: Un ninja enfrentó al zorro de las nueve colas en un combate mortal, él sacrificó su vida para capturar a la bestia y sellarla dentro de un cuerpo humano... este ninja fue conocido como el Cuarto Hokage (*Naruto*, cap. 1).

Ya se han presentado los antecedentes (en un pasado reciente «Hace doce años»), al igual que el generador del conflicto («un zorro de nueve colas»), se ha mostrado la acción colectiva para devolver la situación al orden acostumbrado («los ninjas se alzaron en defensa de su aldea»), y se ha

21 *Ibidem*, p. 71.

señalado claramente quién es el salvador y cuál es su acción («un ninja enfrentó al zorro de las nueve colas en un combate mortal, él sacrificó su vida para capturar a la bestia y sellarla dentro de un cuerpo humano... este ninja fue conocido como el Cuarto Hokage»). Esta táctica presenta el argumento de forma sucinta y clara. La historia es resultado de acontecimientos pasados, que implicaron el sacrificio de unos cuantos para que la colectividad sobreviviera. El espectador tiene el material básico para comprender la historia: gracias a esta información puede organizar los datos que van siendo entregados en la narración de forma coherente y constante.[22]

El relato de la introducción nos ubica en el momento en el que estaba naciendo *Naruto*: un *Kyūbi*, un Zorro Demonio de Nueve Colas, atacaba la Aldea Oculta de la Hoja. Todos los ninjas de la aldea luchaban junto a Minato Namikaze, Cuarto Hokage. Para aniquilar el *Kyūbi*, Namikaze usó la técnica *Shiki Fūjin* para capturar y sellar al monstruo en el cuerpo de *Naruto* recién nacido y de esta forma salvó la aldea de la destrucción. Así, la historia se concentra en la vida de un niño huérfano de doce años, *Naruto*, recibiendo el maltrato de los aldeanos porque lo consideran el demonio *Kyūbi*, que está encerrado en él. *Naruto* desconoce la razón del maltrato y por esta razón decide convertirse en Hokage para ser respetado (*Naruto*, cap. 1).

De esta forma se establece la primera dosis de información a la que se tiene acceso: se puede ubicar a *Naruto* en el género *shōnen* como un héroe arquetípico, un joven huérfano, que tiene un objetivo claro, que sabe cuál es el medio, que lentamente construirá su historia y encontrará su papel en ella. Sabemos que la historia se enmarca en el género *shōnen* y que las convenciones del mismo incluyen una gran dosis de acción.[23] Los sucesos que presenta la narración son relevantes en el desarrollo de la historia (combates, descubrimiento de los verdaderos motivos de una acción).[24] Entre ellos se encuentran el apoyo de Iruka a Naruto (*Naruto*, cap. 1), el engaño de Mizuki a Naruto para que robara el «Pergamino Sagrado de la Aldea» (*Naruto*, cap. 1) y los trabajos en equipo de Sasuke y Naruto (*Naruto*, cap. 5 y 8).

Hay además un papel importante para las lagunas temporales, espaciales y causales, con las cuales se invita al espectador a participar activamente en la historia, para que forme así esquemas y construya hipótesis que luego comprobará o desechará.[25] Son dos las principales estrategias para

22 *Ibidem*, p. 54.
23 *Ibidem*.
24 *Ibidem*.
25 *Ibidem*, p. 55.

llenar, temporal o permanentemente, esas lagunas: el uso del *flashback* y de las declaraciones de los personajes.

En *Naruto* hay una exposición preliminar concentrada (*Naruto*, cap. 1) y luego se da una exposición continua a lo largo de todos los capítulos. Los acontecimientos previos al inicio de la historia son dados a conocer gradualmente a la audiencia. Este recurso se encuentra «cuando se le da la información al espectador de los acontecimientos de la historia previos a la escena inicial, en un fragmento»,[26] esta estrategia narrativa es usada al descubrir el significado del pergamino en el examen chūnin, que se resumen en la siguiente explicación: «Si no posees el cielo, gana conocimiento y estate preparado; sino posees la tierra, corre por los campos y busca fuerza. Si posees los atributos del cielo y la tierra, las misiones peligrosas se convierten en seguras y hasta sencillas» (*Naruto*, cap. 37). La exposición distribuida «cuando se da información a lo largo del argumento entretejida con la acción presente continuada»,[27] se produce durante la narración: ejemplos de esto lo constituyen el descubrimiento de los poderes y las habilidades de cada uno de los contrincantes en el concurso chūnin (*Naruto*, cap. 20-68).

En *Naruto* hay una exposición preliminar concentrada y luego se da una exposición continua a lo largo de todos los capítulos, en los que acontecimientos previos a la historia son conocidos por el espectador y gradualmente en el desarrollo. La conjugación de la exposición concentrada y preliminar, según Bordwell,[28] le da al espectador un efecto de primacía. Se le otorgan las bases más sólidas para la formación de hipótesis seguras y contundentes. Los casos en los que se usan en *Naruto*, en el inicio de la historia (*Naruto*, cap. 1); al ser escogido el quinto Hokage (*Naruto*, cap. 100) o cuando Sasuke decide alejarse de la aldea y seguir a Orochimaru (*Naruto*, cap. 109), son elementos centrales en la historia. La conjugación de la exposición de forma distribuida es usada regularmente en la narración del *anime*. Su objetivo es estimular la curiosidad sobre los acontecimientos previos y puede conducirnos a la suspensión de hipótesis fuertes o absolutas.[29]

La forma de contar la historia es a través de las premisas que guían las acciones de los personajes; hay más de una premisa: además de la principal hay otras secundarias que dirigen las acciones de los personajes secundarios quienes, dependiendo de su objetivo, apoyarán o pondrán obstáculos al

26 *Ibidem*, p. 56.
27 *Ibidem*.
28 *Ibidem*.
29 *Ibidem*.

objetivo de Naruto. Estas premisas están en la narración en tres planos: principal, la premisa de Naruto (Premisa Naruto): joven excluido que quiere ser el más importante líder de su aldea para ser reconocido; plano secundario: la premisa que dirige las acciones del equipo de Naruto, Sasuke y Sakura (Premisa del Equipo). La premisa de Sasuke es desarrollar sus habilidades al máximo para vengar el asesinato de su familia; la premisa de Sakura es lograr el amor de Sasuke; plano terciario (Premisa de ayudantes): de los personajes que ayudan a Naruto a conseguir su objetivo. Por ejemplo, la premisa que dirige la acción del Tercer Hokage es cuidar la aldea y ayudar a que Naruto desarrolle sus habilidades y controle al demonio de 9 colas. Por último, la premisa intermedia (Premisa de los opositores): la que dirige la acción de todos aquellos que se convierten en un obstáculo para que Naruto o los miembros de su equipo cumplan sus objetivos.

La narración no se limita a lo que sabe un solo personaje. Todos ellos aportan una parte del conocimiento por medio de comentarios y pensamientos que conoce el espectador quien, aunque no puede acceder a la totalidad de la vida mental de los personajes, sí puede entender lo que cada uno le presenta por medio del uso de una reflexión o de la caracterización de un yo interior activo. Sakura tiene un yo interior que plantea los comentarios que ella no realiza en público (*Naruto*, cap. 3); de esta forma el espectador de *Naruto* accede a información pertinente para la construcción de la historia. Solo hay dos momentos en los cuales los personajes le hablan al espectador como un observador de sus acciones: en el capítulo veintiséis («¡Reportaje especial! ¡En vivo desde el bosque de la muerte! ¡Este es el periódico de la clase de Konoha!»[30]) y en el capítulo doscientos dos («¡Sudor y lágrimas entre los ninjas, las cinco mejores batallas!»). Solo allí los personajes tienen la autoconciencia de estar hablándole a una audiencia de espectadores.

Las lagunas en la historia, llevan al espectador a estar alerta para descubrir información vital e importante que sea presentada en la narración. La información omitida o entregada en pequeños trozos, como el nombre de los padres de Naruto o la razón por la que Sasuke decide seguir a Orochimaru (*Naruto*, cap. 127, 128, 129, 130, 131), generan un vacío enfocado, que obliga al espectador a construir hipótesis exclusivas y homogéneas.[31]

30 *Ibidem*, p. 59.
31 *Ibidem*, p. 55.

Para Bordwell[32] son dos los principios que gobiernan la composición del argumento: la *redundancia* y el *retraso*. En *Naruto* la redundancia es uno de los recursos más usados. Se cumple su papel: reforzar las «asunciones, inferencias e hipótesis sobre la información de la historia».[33] La redundancia en la relación entre el argumento y la historia se da cuando se presenta un más de un suceso a la vez: se menciona regularmente, por ejemplo, que el zorro de las nueve colas está dentro de Naruto (*Naruto*, cap. 1, 16, 62), se alude a la masacre que acabó con el Clan Uchiha (*Naruto*, cap. 84, 127-131) o a la lealtad que une a los amigos (*Naruto*, cap. 76). Todo ello permite al espectador tener un punto de vista coherente frente al argumento.

El *retraso* es una estrategia que se utiliza principalmente para cumplir dos objetivos: el primero, el de Naruto de convertirse en Hokage y el segundo, el regreso del Sasuke. Si se alcanzara rápidamente el primero se acabaría la serie y lo que nos interesa presenciar es el proceso de Naruto en el control de sus habilidades para llegar a ese puesto. El segundo retraso es la historia secundaria más importante. Sasuke ha abandonado la aldea para seguir el destino de su venganza, aunque sus amigos hayan querido detenerle. Se crea de esta forma un permanente estado de curiosidad y suspenso. Usando el mismo esquema se omite la información acerca de los padres de Naruto, sugiriendo así la idea de que no eran esenciales, que eran dos habitantes más de la aldea. Se genera gran sorpresa cuando se descubre que Naruto es hijo del Cuarto Hokage.

La mezcla de distintas formas de narración permite también que se combinen diferentes tipos de narradores. La forma autobiográfica de contar la historia de la picaresca es aplicada en ocasiones en *Naruto*: no se omiten los detalles de las acciones relatadas. Cuando esto ocurre el punto de vista es unidireccional y picaresco. Sin embargo, hay una mezcla narrativa, porque se accede al lenguaje unívoco de la epopeya, el narrador se encuentra alejado de la acción. No hay descripción de la vida cotidiana sino de las acciones épicas, de las hazañas de los héroes enfrentando la amenaza de su mundo. La amplitud de conocimiento de la narración no se confina a lo que sabe un solo personaje.[34] Se juega así con la profundidad del conocimiento accesible. Al usar la narración de tipo biográfico o de una narración introspectiva se presenta la totalidad de la vida mental de un personaje, consciente o

32 *Ibidem*.
33 *Ibidem*, p. 57.
34 *Ibidem*.

inconscientemente. Esto se evidencia cuando habla el interior de Sakura (*Naruto*, cap. 3) o cuando reflexiona *Naruto* (*Naruto*, cap. 57).

La comunicabilidad aquí juega un gran papel, se conjuga con la narración más omnisciente y se pueden dar giros irónicos o patéticos en la representación de los personajes. Como el espectador tiene más información, hay cambios en la amplitud y profundidad del conocimiento y las indicaciones más o menos abiertas de suprimibilidad.[35] Cuando se usa la narración del espectador omnisciente, se identifican los estímulos que tiene el personaje, que se traducen en su experiencia óptica o auditiva.[36]

Al inicio de la historia, las amenazas son particulares, sin embargo, a medida que la narración se hace más compleja se identifica una amenaza total contra el mundo conocido de *Naruto*, promovida por Orochimaru. Esta destrucción propondría un escenario de relato de epopeya. De la gesta se toma el hecho de que es la lucha de dos órdenes la que da como resultado la amenaza al mundo social conocido de *Naruto*. Las acciones en las cuales el héroe ha tenido que hacer lo incorrecto para lograr cumplir con lo correcto, típico de la picaresca, son esclarecidas para no dejar duda de su buena acción, típico de la gesta.

Naruto puede ser considerado, en algunos momentos, como el antihéroe de la picaresca. Es un marginado que es estigmatizado y que busca resarcirse por el desarrollo de sus habilidades al máximo, porque solo tiene su ingenio para sobrevivir, como en la picaresca. Naruto reconoce sus picardías como tales, juega con la ingenuidad y la inocencia. Encontramos también características de los héroes de la epopeya. Los personajes son figuras arquetípicas, con características que corresponden al papel que están interpretando en la narración. Naruto no está al servicio de alguien, como lo estaba el pícaro, sin embargo se encuentra a lo largo de la narración en un proceso de aprendizaje en el cual depende de su maestro. Las figuras arquetípicas pueden ser representadas como ejemplos en Kakashi, el maestro, Sasuke, el colega, pero también contrincante de Naruto; Sakura, la jovencita de la cual está enamorado *Naruto*, la chica del grupo. Son sus esfuerzos por lograr la misión lo que los hace más importantes, como en la epopeya. Del héroe de la gesta encontramos el planteamiento de valores que dirigen su acción, como el honor, la justicia, la humildad, la valentía y la fuerza.

35 *Ibidem*, p. 60.
36 *Ibidem*, p. 59.

Por la narración de combates y de enfrentamientos como centro de la historia, se hace una clara diferencia entre los enemigos y los amigos. Aquí juega un papel importante el destino, pues, aunque no es un personaje más de la historia, sí es posible encontrar situaciones o acciones de los personajes en las cuales la única justificación posible es que estaban cumpliendo su destino, como en la epopeya. Se presenta aquí una expresión de la causalidad narrativa. Muy pocas veces la causalidad en la narración de *Naruto* es impersonal, en donde la naturaleza sea la que defina la relación causa-efecto. Por el contrario, podemos decir que la causalidad es personal y social, en una conjugación entre ellas dos (*Naruto*, cap. 128, 131, 132).

La causalidad es personal porque está centrada en los personajes, ya sea a partir de una condición real o una condición psicológica que se presenta como causa de un efecto específico. En la narración se exponen las motivaciones psicológicas, la forma en la cual se superan los obstáculos que se les presentan a los personajes y cómo lentamente logran sus objetivos.[37] Es una narración que se va alimentando de cada uno de los capítulos pasados.

La causalidad es social porque los individuos actúan de acuerdo con una causalidad centrada en las acciones de las instituciones, grupos y sus acciones.[38] Esto quiere decir que, si bien los personajes se comportan con un margen de libre albedrío, sus acciones están dirigidas en última instancia por la pertenencia a un grupo o por la representación de un papel específico.

## CONCLUSIONES

Las clasificaciones, siempre artificiales, nos permiten comprender los objetos de estudio. La clasificación que podemos proponer acerca de las cinco etapas que ha recorrido el *anime* en Japón: primera etapa 1907-1936, relatos tradicionales en las pantallas del cine animado; segunda etapa 1937-1945, nacionalismo cultural; tercera etapa 1946 -1959, vuelco al mercado estadounidense; cuarta etapa 1960-1980, consolidación hegemónica y quinta etapa 1981-hoy, transformación en la hegemonía, si bien coincide con un tránsito temporal, es resultado del esfuerzo por identificar afinidades culturales entre la historia de Japón y la producción de *anime*. *Naruto* es, sin duda, la cristalización del aprendizaje hecho por las casas productoras: como hemos destacado, tiene tres temporadas, OVA's, novelas, vídeojuegos, juegos de tarjetas, mercadería, *artbooks* y *fanbooks*. Asimismo, en su narración

37 Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. *El cine..., op. cit*, p. 14.
38 *Ibidem*.

vinculan tres géneros clásicos, uno moderno y otro postmoderno. El héroe, además de serlo, lleva una maldición consigo. Las relaciones que desarrolla son en principio premodernas, basadas en la lealtad y en la creencia de que el mundo es como es y que el lugar que se ocupa en él es el adecuado. Sin embargo, se espera que los héroes cumplan con el desempeño natural de ese mundo.

Como se ha dicho anteriormente, *Naruto* pertenece al género *shōnen*, usa las estrategias de narración del mismo e introduce las características de los otros cuatro, de la picaresca, la representación de un mundo inmóvil y repetitivo, en donde los valores son terminales e instrumentales; de la epopeya, ya que la historia se desarrolla en un mundo terminado, en el que la realidad no se cuestiona ni se trata de modificar; de la gesta, con la relación entre el espacio y el tiempo pasados, reconocidos y compartidos por los personajes y de los videojuegos, por la forma de transformación del personaje a través de la superación de la historia.

En *Naruto* no hay una salvación del mundo en términos totales, hay una búsqueda de la recuperación del equilibrio de las fuerzas, del reconocimiento de la individualidad en la libertad (en la noción liberal) en un territorio determinado. Por lo tanto, las fuerzas del bien y del mal se matizan, no son totales. La misión en sí misma no es la que determina la maldad, es el objetivo y el interés que la promueve. En la narración de *Naruto* se conjugan las técnicas cinematográficas, los principios sistemáticos de la presentación del argumento para intensificar el ámbito de conocimiento del espectador.[39] La táctica del argumento para presentar la información histórica que el espectador necesita para comprender el tema y los personajes, consiste en presentar en el primer capítulo, en los primeros cinco minutos, la acción ocurrida 12 años antes del momento en que comienza la historia. Esa acción transformará la vida de Naruto y de la aldea. Luego va a ser un *flashback* recurrente cuando se precise tener más información y presentar la relación de la situación actual con un acontecimiento ocurrido en el pasado, que es el inicio real de la historia.

39 Bordwell, D., *La narración...*, *op. cit.*, p. 71.

| **Capítulos de la serie de *anime Naruto* (basada en el manga homónimo) escogidos para realizar el análisis** | | |
|---|---|---|
| **Número** | **Número capítulo** | **Título** |
| 1 | 1 | ¡Entra! ¡Naruto Uzumaki! |
| 2 | 3 | ¡¿Enemigos formidables?! Sasuke y Sakura |
| 3 | 5 | ¿Descalificación? La decisión de Kakashi |
| 4 | 8 | El juramento del dolor |
| 5 | 16 | El sello roto |
| 6 | 25 | ¡Todo o nada! La décima pregunta |
| 7 | 26 | ¡Reportaje especial! ¡En vivo desde el bosque de la muerte! ¡Este es el periódico de la clase de Kanoha! |
| 8 | 31 | ¡Cejas Pobladas platónico! ¡¡Te protegeré hasta la muerte!! |
| 9 | 37 | ¡Segundo examen completo! ¡Todos estamos aquí, los Nueve Novatos! |
| 10 | 45 | ¡Hinata avergonzada! Los espectadores se enfadan, las manos en el interior de *Naruto* |
| 11 | 47 | ¡Ante los ojos de una persona admirada! |
| 12 | 54 | Enseñada directamente por el Ermitaño Pervertido, ¡¡Es la Técnica de Invocación!! |
| 13 | 56 | ¡¿Vida o Muerte?! ¡Dominar el Movimiento es Arriesgar la Vida! |
| 14 | 57 | ¡Voló! ¡Saltó! ¡Buceó! ¡Llega el Jefe Sapo! |
| 15 | 62 | ¡El poder Oculto del Perdedor! |
| 16 | 68 | ¡La destrucción de Konoha Comienza! |
| 17 | 75 | Excediendo el límite... ¡La decisión de Sasuke! |
| 18 | 76 | Asesino Bajo la Luz de la Luna |
| 19 | 78 | ¡Este es el libro de las crónicas ninja de *Naruto*! |
| 20 | 80 | Hasta siempre, Tercero... |
| 21 | 84 | El Chidori Gruñe. ¡Sasuke Ruge! |
| 22 | 86 | El Entrenamiento Comienza. ¡Prometo que me haré más fuerte! |

| | | |
|---|---|---|
| 23 | 88 | La Marca de Konoha y el Protector |
| 24 | 91 | ¡La herencia del primer Hokage! ¡Un collar que atrae a la muerte! |
| 25 | 95 | ¡La Quinta Hokage! ¡Una vida sacrificada por la lucha! |
| 26 | 100 | ¡El vínculo entre el maestro impetuoso y su estudiante! |
| 27 | 109 | Una invitación del sonido |
| 28 | 123 | ¡La bestia más guapa de la hoja! |
| 29 | 127 | ¡Golpe de venganza! ¡La Danza del Helecho! |
| 30 | 128 | Un llanto sobre oídos sordos |
| 31 | 129 | Hermanos: distancia entre los Uchiha |
| 32 | 130 | Padre e hijo. La cresta resquebrajada |
| 33 | 131 | Los secretos del Mangekyo Shringan |
| 34 | 132 | Por un amigo |
| 35 | 133 | ¡El rugido de las lágrimas! Tú eres mi mejor amigo |
| 36 | 134 | El fin de la lluvia de lágrimas |
| 37 | 144 | ¡Un nuevo equipo! ¡¿Dos personas y un perro?! |
| 38 | 158 | ¡Todos conmigo! El plan de supervivencia de sudor y lágrimas |
| 39 | 164 | La ayuda que llegó tarde |
| 40 | 169 | Memoria, la página perdida |
| 41 | 171 | ¡Intromisión! ¡La trampa preparada! |
| 42 | 172 | Desesperación. ¡El corazón espinado! |
| 43 | 173 | ¡Batalla en el mar! ¡El poder se desata! |
| 44 | 174 | ¡No puedo creerlo! La forma de ser de un ninja famoso: ¡Kinton no jutsu! |
| 45 | 177 | ¡¿Oh?! ¡Por favor, señor cartero! |
| 46 | 219 | La última arma resucitada |
| 47 | 220 | La partida |

# *Prototyp* (2008), *Archetyp* (2009) y *Antityp* (2010): historieta y disidencia sexual en el ciclo bíblico de Ralf König[1]

## *Prototyp* (2008), *Archetyp* (2009) y *Antityp* (2010): comic and sexual dissent in the Ralf König's biblical series

Facundo Saxe[2]

**Resumen:** Este artículo analiza desde una perspectiva sexo-disidente lo que se puede denominar como el «ciclo bíblico» del historietista alemán Ralf König. A partir de un trabajo con dispositivos cómicos y paródicos en tres textos este autor construye (re)interpretaciones «torcidas» de episodios canónicos de la Biblia. En *Prototyp* (2008) se reescribe el episodio de Adán, Eva, Dios y la serpiente en el Edén. En *Archetyp* (2009) se retoma el episodio de Noé y el diluvio. Finalmente en el último volumen, *Antityp* (2010) se trabaja con la figura bíblica de Paulus (Pablo) de Tarso. Este artículo pretende analizar esas obras para pensar cómo lo que puede parecer la «aparición» de nuevos temas en König tiene una raíz específica ya en obras de sus primeras etapas.

**Palabras clave:** disidencia sexual, historieta, König.

**Abstract:** This paper analyzes from a sex-dissident perspective the so-called biblical series of the german comic writer and cartoonist Ralf König. From a work with comic and parodic devices in three texts, this author constructs queer interpretations of canonical bible episodes. In *Prototyp* (2008) the episode of Adam, Eve, God and the serpent in Eden is rewritten. In *Archetyp* (2009) Noah's episode and the flood. Finally in the last volume, *Antityp* (2010) works with the biblical figure of Paulus (Paul) of Tarsus. This article analyze these comics to think how what may see new themes in König have a specific root in his early works.

**Keywords:** sexual dissent, comic, König.

1 Este artículo se relaciona con la tesis doctoral inédita: SAXE, F., *Representación transnacional de las sexualidades disidentes en textos culturales alemanes y españoles recientes (1987-2012)* [tesis doctoral inédita], La Plata, Universidad Nacional de La Plata, 2014, http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.992/te.992.pdf (fecha de consulta: 01-II-2019), en la que se trabajó, entre otras cuestiones, la figura de Ralf König. A partir de lo desarrollado en esa investigación se ampliaron los análisis en virtud de la elaboración del presente artículo.

2 facusaxe@yahoo.com.ar

## INTRODUCCIÓN

En la producción de historieta alemana de las últimas décadas, en particular desde los años ochenta a la actualidad, destaca el nombre de un autor integral que ha logrado un gran éxito masivo: traducido a varias lenguas, con millones de historietas vendidas en Alemania, España, Francia y otros mercados, con varias adaptaciones cinematográficas de sus obras[3] y con un documental audiovisual que lo tiene como protagonista.[4] Me refiero a Ralf König, creador que ha producido más de treinta obras integrales desde su ingreso en el mercado editorial de forma definitiva en 1987.[5] Las historietas de König son heterogéneas, pero con una continuidad temática destacable y una variedad de experimentaciones que aparecen desde sus primeras producciones. Llama la atención la escasa atención crítica que han despertado, sobre todo teniendo en cuenta que el conjunto de sus obras funcionan como una suerte de historia cultural vinculada a las disidencias sexo-genéricas[6] en el contexto alemán. Aunque eso ha comenzado a cambiar

3 Me refiero a las siguientes películas: *Der bewegte Mann* (1994, dir. Sönke Wortmann), *Kondom des Grauens* (1996, dir. Martin Wals), *Wie die Karnickel* (2002, dir. Sven Unterwaldt), *Lisístrata* (2002, dir. Francesc Bellmunt).

4 *König des Comics* (2012, dir. Rosa von Praunheim).

5 SAXE, F., «Representación cultural de la disidencia sexual en el cómic: los «hombres deseados» de Ralf König en *Der bewegte Mann*», *CuCo. Cuadernos de cómic*, 10, 2018, pp. 7-27.

6 Pienso la disidencia sexual siguiendo referencias como las de la activista y teórica lesbiana no binaria Val Flores: «Disidencia sexual significa para mí un modo de interpretación, de acción política y de intervención crítica que está en permanente análisis y conflicto de cómo se constituyen y actúan las políticas sexuales en relación a las políticas económicas, culturales, sociales, educativas; busca discernir cómo opera lo sexual en el cruce todos estos campos para activar disensos, interrupciones, disonancias. La disidencia sexual no necesariamente se articula alrededor de una identidad, sino de la crítica a las normas sexuales, formulando preguntas convulsivas que desbordan los libretos sociales, prendadas por los huecos de las leyes, discursos y prácticas donde quedan alojadas las sombras de lo residual y lo desintegrado, lo inconexo y lo vagabundo, lo divergente y lo refractario, que expresan malestar y desencaje, contrasentidos e incertidumbres», FLORES, V., «Esporas de indisciplina. Pedagogías trastornadas y metodologías queer», VVAA, *Pedagogías Transgresoras II*, Sauce Viejo, Bocavulvaria Ediciones, 2018, pp. 139-208, espec. p. 154. Desde este tipo de posicionamiento utilizo la idea de «disidencias sexuales», «disidencias sexo-genéricas» o «sexualidades disidentes». Para ampliar sobre estas cuestiones ver: SAXE, F., «La trampa mortal: derivas maricas de la disidencia sexual en la producción de conocimiento científico al recuerdo infantil de un beso», *Etcétera*, 3, Córdoba, Universidad Nacional de Córdoba, 2018, pp. 1-26; RUBINO, A. «Hacia una (in)definición de la disidencia sexual», *Luthor*, 39, Buenos Aires, 2019, pp. 62-80.

en los últimos años, ya que han aparecido algunos trabajos de investigación que abordan la producción de König.[7]

## RALF KÖNIG Y LA HISTORIETA

No se puede negar que König es uno de los autores integrales más famosos, exitosos e importantes de la historia de la historieta alemana.[8] En algún punto puede ser que cierta heterogeneidad de la obra de König y sus temas siempre vinculados a la disidencia sexual, más su posicionamiento visible como integrante activista[9] del colectivo LGBTIQ+ tengan que ver con su relativamente poca apreciación crítica hasta hace unos años. Si la historieta es una disciplina muchas veces considerada subalterna dentro de los campos de producción cultural, aquella vinculada a la disidencia sexual podría «sufrir» una doble subalternidad (disciplinar e identitaria).

---

7 Me refiero a los siguientes trabajos: MALONE, P. M., «From Blockbuster to Flop? The apparent failure (or possible transcendence) of Ralf König's Queer Comics Aesthetic in *Maybe... maybe not* and *Killer Condom*», GORDON, I., IANCOVICH, M., MCALLISTER, M. P., *Films and comic books*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007, pp. 228-245; BOURSICAUT, H., «Splendeurs et misères de quelques homos, hétéros et autres animaux: *Comme des lapins* de Ralf König ou la comédie de moeurs façon BD», *Germanica*, 47, Université Lille SHS y laboratoire CECILLE, 2010, pp. 127-144; RICHMOND, K., *Männlichkeiten in «Der Bewegte Mann»* [tesis de grado], Nordestedt, GRIN, 2012; JONES, J. W., «Cartoons and AIDS: Safer Sex, HIV, and AIDS in Ralf König's Comics», *Journal of Homosexuality*, 60, 2013, pp. 1096-1116; FOUS HERNANDEZ, S., «Huevos de toro. Los cuerpos rebeldes de Ralf König», en *Cuerpos de cine. Masculinidades carnales en el cine y la cultura popular contemporáneos*, Barcelona, Ed. Bellaterra, 2013, pp. 287-328; SAXE, F., *Representación transnacional de las sexualidades..., op. cit.*; SAXE, F., «Disidencia sexual e historieta. El caso de Ralf König», *Argos*, 32, Caracas, Universidad Simón Bolívar, 2015, pp. 165-184; SAXE, F., «Disidencia sexual en el cómic alemán contemporáneo: el caso de Ralf König», *Tonos Digital*, 30, Murcia, Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2016; SAXE, F., «Representación cultural de...», *op. cit.*; RUBINO, A., «Disidencia y normalización sexual en los primeros cómics de Ralf König: Schwulcomix 1, entre la liberación gay y la emergencia de lo *queer*», *CuCo.Cuadernos de cómic*, 11, 2018, pp. 7-29.

8 La importancia de König en el campo cultural alemán es innegable. Su nombre se ha convertido en un ícono para la comunidad gay alemana, así como una referencia mundial indiscutible para la historieta *queer*. König ha recibido innumerables premios en Alemania y el extranjero, sólo por citar algunos ejemplos, se pueden mencionar: en 1992, el premio Max und Moritz del festival internacional de cómic de Erlangen en la categoría «Mejor dibujante alemán»; el Alph'Art al mejor guión en Angoulême por *Wie die Karnickel* (2003); el Premio a la mejor obra extranjera publicada en España en el Saló Internacional del Còmic de Barcelona en 1992 por *Kondom des Grauens*; el Premio a la mejor historieta larga otorgado en Lucca por la publicación en lengua italiana de *Bullenklöten!*. En 2006, Ralf König obtiene un nuevo premio Max und Moritz, en la categoría «Premio especial del jurado», esta vez, para honrar su toma de posición durante el conflicto con la publicación de las caricaturas de Mahoma por el periódico danés *Jyllands-Posten*.

9 König no se considera un activista puro, sino que le interesa pensarse como alguien que contribuyó a derribar los tabúes de las sexualidades no normativas, ver: SCHIPP, A., «Vom Leben gezeichnet», *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, Frankfurt, 4-I-2004.

Las primeras producciones de König se publican en editoriales menores y con tiradas pequeñas, me refiero a *SchwulComix* (1981), *Sarius* (1981) y *Das sensationelle Comic-Book* (1981).[10] Con los *SchwulComix* comienza a hacerse conocido en el contexto específico del colectivo LGBTIQ+ alemán. Los cuatro volúmenes de *SchwulComix* (1981, 1984, 1985, 1986) contienen una ficcionalización de temas y derivas propias de la disidencia sexual en Alemania. Estas historietas presentan *cartoons* o tiras breves cómicas, humorísticas o tragicómicas que ilustran cuestiones del colectivo LGBTIQ+ de los años ochenta en el contexto europeo. En 1987 se publican tres obras que comienzan a construir la popularidad de Ralf König como historietista: *Kondom des Grauens*, una parodia del género policial y ciertos rasgos de la ciencia ficción en tiempos de la crisis del VIH-Sida; *Lysistrata*, una reescritura de la comedia griega clásica de Aristófanes en clave sexo-disidente; y *Der bewegte Mann*, que convirtió a König en un autor referente de la historieta alemana de los años ochenta.

En este artículo me interesa detenerme en un ciclo de obras del autor alemán publicadas en el siglo XXI. Me refiero a *Prototyp* (2008), *Archetyp* (2009) y *Antityp* (2010), editadas como volúmenes independientes pero que constituyen una serie de historietas que quiero llamar ciclo bíblico o trilogía bíblica de Ralf König. Considero que se puede pensar esta serie como una continuación de la línea temática de König asociada a obras que tematizan cuestiones de la tradición cultural como *Lysistrata* (1987), *Jago* (1998) y el ciclo «Dschinn Dschinn» (*Dschinn Dschinn 1: Der Zauber des Schabbar*, 2005; *Dschinn Dschinn 2: Schleierzwang im Sündenpfuhl*, 2006). La diferencia es que en este caso suma un elemento que se venía prefigurando en producciones anteriores, que es la crítica a los fundamentalismos religiosos y su disciplinamiento de los sujetos.[11] En ese sentido, el ciclo bíblico reúne, por un lado, la reescritura de motivos históricos y literarios, y por otro, la antigüedad en oriente con referencias a episodios bíblicos y el mundo musulmán.

10 Cuando König publica sus primeros *SchwulComix* hay que remarcar que el término *schwul* todavía mantenía una carga subversiva, porque el proceso de resignificación positiva y normalización termina hacia fines de los ochenta y principios de los noventa. En ese sentido, el título *SchwulComix* podría traducirse como «Cómics maricas» o «Cómics putos» (en un uso subversivo del insulto).

11 Esta trilogía bíblica se encuentra en cierta medida prefigurada en el momento anclado en el pasado del ciclo «Dschinn Dschinn», como un desarrollo acentuado de lo contenido en esa obra.

## ANTECEDENTES BÍBLICOS EN KÖNIG

La reescritura de temas bíblicos o las referencias a los fundamentalismos religiosos no es un tema novedoso en König, ya que se encuentra presente en mayor o menor medida a menudo en el conjunto de sus historietas. Un ejemplo paradigmático es la comunicación de los personajes con la voz de Dios, un recurso utilizado por König muchas veces previamente (desde por lo menos 1986 en *Schwulcomix 4*). En ese sentido, me interesa presentar a continuación algunos ejemplos de apariciones de temas y recursos «bíblicos» en la obra de König que dan cuenta de la relación de la serie bíblica con el resto de su producción. Un caso muy evidente se da en la reescritura del episodio bíblico de «David und Goliath» en *SchwulComix* (1986), que vuelve a ser reconfigurado en *Götterspeise* (2012), en ambos casos desde un posicionamiento cultural vinculado a la disidencia sexual.

En la versión de *SchwulComix*, David es burlado por Dios, mientras que en el episodio de *Götterspeise* David y Goliath terminan triunfando sobre Dios como una pareja sexo-disidente. Ese es un ejemplo, pero se pueden pensar muchos otros: brevemente, la presencia de lo bíblico en obras anteriores, puede resumirse en la siguiente constelación de momentos:

- En *SchwulComix 3* (1985) se parodia la creación del hombre y la homosexualidad, con las figuras de Jesús y Dios en la viñeta.

- En *SchwulComix 4* (1986) está la primera versión de David y Goliath, en la que se utilizan montajes fotográficos para construir el cuerpo de Goliath y aparece la voz de Dios como será utilizada en la trilogía bíblica (pero más de veinte años antes).

- En *Der bewegte Mann* (1987), la reunión final de Doro y Axel se ilustra con una imagen que los emula en el Edén como Adán y Eva.

- En «Die Versuchung» (en colaboración con Walter Moers, 1989, recopilada en *Zitronenröllchen*, 1990) se tematizan las figuras de Dios y el diablo y su incidencia sobre los seres humanos.

- También en *Zitronenröllchen*, en «Flucht nach Ägypten» se reescribe la situación de la Virgen María y José y la Inmaculada Concepción desde una perspectiva cómico-paródica.

- En «Der neue Bund» (2007, *Stutenkerle*), se reinterpreta el episodio bíblico de la alianza de Dios con Abraham, aparece la voz de Dios

como en la trilogía bíblica y la historieta se convierte en una reflexión sobre las religiones y la homosexualidad.

- En el ciclo «Dschinn Dschinn» (2005/2006), uno de los personajes, el Mufti, se comunica con un ser superior, al igual que Dios con Adán en *Prototyp*.

- En «Götterspeise» (2010, *Götterspeise*) se reescribe el episodio bíblico de Abraham y el sacrificio de su hijo, con la intervención de la esposa de Abraham en una sátira del episodio original. La voz de Dios aparece igual que en la trilogía bíblica.

- En «David und Goliath» (2010, *Götterspeise*), se vuelve a jugar con el episodio de David y Goliath, pero la construcción visual es otra y la muerte de Dios sirve como elemento cómico.

- En «Gesetzgeber» (2011, recopilado en *Der dicke König*), aparece Moisés en el momento en el que Dios le hace entrega de los diez mandamientos.

En todos los casos, el uso de la referencia bíblica o religiosa está pensada como un elemento cómico y paródico respecto a los fundamentalismos religiosos. En más de un sentido, la reescritura bíblica de König es un ataque a los dogmas religiosos como dispositivos disciplinadores del régimen heterosexual[12] y la heteronormatividad.[13] También se podría proponer que un antecedente decisivo para la producción de esta trilogía bíblica es la reconocida influencia de Robert Crumb sobre la obra de König.[14]

## APROXIMACIONES AL CICLO BÍBLICO DE RALF KÖNIG

*Prototyp* (2008) no es una novela gráfica propiamente dicha. Se trata de la recopilación de tiras cómicas publicadas en el periódico *Frankfurter Allgemeine*, que luego fueron unificadas y retocadas para conformar un volumen homogéneo que se publica en el año 2008. De ahí que su estructura radique en una serie de historias cortas de pocas páginas con una estructura

12 Ver: WITTIG, M., *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*, Madrid, Egales, 2010 [1980].

13 Ver: WARNER, M., *Fear of a Queer Planet. Queer Politics and Social Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993.

14 Elmar Klages señala a König como un discípulo directo de la obra de Crumb, que es considerado uno de los nombres más importantes del cómic *underground* norteamericano y uno de los introductores de la idea de cómic para adultos. Klages señala explícitamente la influencia de Crumb sobre König, ver: KLAGES, E., «Elmar Klages über Ralf König», en Bartholomae, J., *Mal mir mal nen Schwulen. Das Buch zu Ralf König*, Hamburgo, MännerschwarmSkript, 1996, pp. 56-87, espec. p. 85.

fija en las que ya aparecen Adán y Eva, la serpiente, Dios, etc. Debo precisar que las historietas de König tienen, a grandes rasgos, dos formatos de edición: por un lado, lo que podemos denominar novela gráfica o *graphic novel*,[15] que en el caso de König ocupa una gran parte de su producción; por otro lado, la recopilación de historietas o tiras cortas.[16] Estas consisten en historietas breves de aproximadamente una a tres páginas (en algunos casos *cartoons*).[17]

La subversión sexo-genérica en esta obra aparece en la resignificación del Génesis, así como en la reconfiguración del lugar de Eva, Dios y la serpiente. Los personajes del libro bíblico son reinterpretados, así Adán termina siendo quién muerde la manzana prohibida y no Eva; y la serpiente es reescrita como responsable del pensamiento y la sexualidad del hombre, en contraposición con Dios, que quiere mantenerlo en la ignorancia. Queda claro que Dios es el lado conservador y está en contra del sexo por diversión y la sexualidad libre. Dios es represivo, por ejemplo, le prohíbe desde el inicio de la creación a Adán la masturbación. El humor está configurado desde la reflexión, el diálogo entre las partes y la progresiva configuración del ser humano como tal.

La reflexión sobre el lugar del hombre y el pensamiento religioso llega en *Prototyp* a su grado máximo. Adán, Dios y la serpiente funcionan como un juego paródico de la historieta para deconstruir la supuesta naturalidad del patriarcado y el pensamiento dogmático del fundamentalismo religioso. Hacia los últimos episodios, la acción se acelera y Dios crea a Eva, que, según la serpiente, está sometida a Adán. Pero Eva, una vez que es dotada con inteligencia por Dios, no es una mujer sumisa. No deja que Adán la toque y demuestra más inteligencia. El epílogo se presenta en el episodio veintiocho, que muestra la vida después del Edén. Pasó el tiempo y están los niños Caín y Abel que pelean por a cuál de los dos prefiere Dios, por lo que Caín le pega a Abel. Eva es más práctica y marca que los dioses no existen. Adán les narra relatos de la serpiente y Dios, pero sólo como cuentos que los niños se terminan creyendo. Llegan incluso a sacrificar animales a Dios, aunque los padres no creen ni en un ser superior ni en los sacrificios. El final cierra una

15 No voy a entrar en el debate acerca de la definición de *graphic novel*, simplemente tomo el concepto como una historieta de una extensión considerable (más de ochenta páginas como guía general), que tiene una historia compleja y no se configura en episodios cortos independientes.

16 Ralf König edita las historietas cortas (de pocas páginas) en diferentes tomos recopilatorios.

17 Tomo la distinción de *cartoon* de Steimberg: «La denominación de los subgéneros del relato y el humor dibujados no es precisa en los países de habla española. Llamaremos *cartoon* al dibujo de humor de cuadro único». Ver: STEIMBERG, O., *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*, Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2013, espec. p. 19.

versión disidente de la vida de Adán, con una Eva inteligente e independiente y un Adán «enamorado» de una jirafa.

La edición en un volumen termina con la cita de las fuentes utilizadas. Al final establece que las frutas prohibidas, los contenidos filosóficos y científicos de la obra, corresponden a: Immanuel Kant, Albert Einstein, Charles Darwin, Friedrich Nietzsche, Isaac Newton, René Descartes, Platón, Giordano Bruno, Galileo Galilei, Aristóteles, Sócrates, Julian Huxley, Ludwig Feuerbach, Epicuro, Hoimar von Ditfurth. Y al libro de cánticos de la Iglesia Evangélica.

Este primer volumen de la trilogía analizada contiene nodos de acción cultural muy claros. En primer lugar, se realiza una torsión de la tradición cultural, proponiendo una parodia subversiva del supuesto «relato oficial» que puede funcionar como una propuesta de ruptura respecto al canon establecido para los relatos bíblicos. En segundo lugar, esta suerte de contra-relato cómico-paródico tiene un efecto político: revisar, reescribir y posibilitar otros relatos que construyen narrativas contrahegemónicas a la «verdad» patriarcal. Por supuesto, todo lo descrito se trata de algo (como vimos en los ejemplos antes señalados) habitual en el proyecto creador de Ralf König, aunque es importante destacar que la magnitud de la reescritura que realiza esta trilogía podría superar las apariciones anteriores de estas cuestiones en su producción.

Asimismo, la idea de un König superficial e improvisado se termina demostrando como una pose o un prejuicio de la crítica. La investigación para esta y otras obras, en el vínculo con la historia, la literatura y la filosofía (por citar tres ejemplos) no es la de un historietista improvisado o superficial, como muchas veces se lo tilda a partir de la construcción de su imagen de autor, si no que nos encontramos ante un creador que se coloca en una línea cultural coherente y difumina los bordes de su propia imagen en la suma de lo superficial, lo trascendente, lo subversivo y lo popular.

*Archetyp*, el segundo volumen de la trilogía bíblica, también fue publicado como tira cómica en el *Frankfurter Allgemeine*. En este caso se reescribe otro episodio bíblico, el que tiene que ver con Noé y el diluvio universal. Desde el principio está marcado lo que se sugiere hacia el final de *Prototyp*, que el creador/Dios es el creador/autor de la historieta. A diferencia de la obra anterior, hay una línea narrativa mucho más desarrollada y ya no está planificada la historieta como una serie de fragmentos cómicos con personajes en un escenario fijo. Hay toda una gran introducción en la que se

menciona lo ocurrido en el tomo previo así como en otros episodios bíblicos, como el de Caín y Abel adultos. Ambos son presentados peleando por a quién quiere más Dios y por quién tiene el pene más grande, por lo que Caín mata a Abel con una piedra. El texto construye a Noé como un fundamentalista religioso que quiere reprimir todo tipo de libertad humana; este hecho le sirve a la obra para reflexionar sobre los dogmas fundamentalistas en la actualidad y su incidencia sobre las libertades y derechos (sexuales) de los seres humanos.[18] Al igual que ocurre con el Génesis en *Prototyp*, la historieta marca que existe una versión «oficial» o canónica del mito del diluvio pero que también existe la posibilidad de que todo haya sido diferente, de ahí que se presente esta nueva «versión» de Noé como una suerte de fundamentalista islámico religioso. Lo que resulta interesante de *Archetyp* es que este personaje comprende su error.

La subversión sexo-genérica aparece en la liberación de la mujer y las costumbres liberales de las ciudades de Sodoma y Gomorra. Pero sobre todo está dada en la reescritura de la Biblia en términos sexo-disidentes. Los personajes de *Archetyp* no responden a lo que dice Dios, pues Dios no es quien dice ser, la serpiente no es del todo maligna, Noé es un fanático fundamentalista, el velo de las mujeres es un invento de varones represivos, en Sodoma los varones se casan entre sí y las mujeres adoptan, etc. En esta deconstrucción del episodio de Noé se articula con claridad la idea de que la disidencia está presente en los textos fundacionales de Occidente, pero el canon normativo construye una historia disciplinadora y normalizadora de la subversión sexual. En *Archetyp* se presenta una versión diferente, una subversión del supuesto texto original, una versión torcida de la versión canónica heteronormativa y patriarcal. Y al igual que el volumen anterior con su reescritura, en este caso la reversión que se presenta también tiene un efecto paródico-cómico que confronta con la heteronorma y lo establecido como verdad en la tradición canónica.

*Antityp* (2010) es el tercer y último volumen de la trilogía, que a diferencia de los anteriores tiene una estructura narrativa mucho más lineal y desarrollada, y retoma un personaje bíblico, pero ya no del Antiguo Testamento, sino vinculado al Nuevo Testamento, Pablo de Tarso (o Paulus en la versión alemana). *Antityp* es la más compleja obra de la trilogía respecto

18 En un comienzo vemos como Dios contacta a Luci, la serpiente, ya en el suelo, obligada a arrastrarse sobre su vientre y comiendo tierra. Dios contactó a Luci porque tiene problemas con Noé, un creyente. Cuando Luci ve a Noé le parece espantoso, diferente de Adán, y Dios explica que con la reproducción sufren mutaciones.

a la reflexión filosófica, pretende exhibir cómo el mensaje de Jesús es tergiversado por profetas posteriores, en este caso Paulus/Pablo de Tarso. El texto nos muestra cómo el mensaje de Jesús es otro y el mismo Pablo lo cambia gracias a intervenciones de la serpiente (que, en algún sentido, adquiere rasgos más negativos). Se puede pensar que la idea que articula la novela gráfica es que la religión católica (en su vertiente fundamentalista) del presente está fundada en principios que tergiversan las enseñanzas de Jesucristo y son producto de las intervenciones «diabólicas» de la serpiente. En ese sentido, uno de los ejes que se toma en la historieta es la prohibición de las relaciones entre sujetos del mismo sexo. A diferencia de los tomos anteriores, se abre con un prólogo textual a cargo de König en el que explica los objetivos y detalles de la estructura del cómic.[19]

König es consciente en el texto-presentación que abrevia hechos, que añade otros y que cambia algunos personajes. Finalmente, König nos revela los libros-fuente:

> Ich hatte einige Lektüre auf dem Schreibtisch, während ich zeichnete, zum Beispiel Gerd Lüdemann, «Paulus, Gründer des Christentums» (mit der lesenswerten Pauluskritik des Philosophen Porphyrius), Dieter Hildebrandt «Saulus/Paulus-ein Doppelleben», «Paulus und das Begehren» von Holger Tiedemann und vor allem Karlheinz Deschners «Abermals krähte der Hahn»-eines seiner vielen groß-artigen Bücher, aus dem ich auch ein paar kurze Sätze verwendete (in der Paulusspredigt in Beröa; dem Autor danke ich für die Erlaubnis dazu). Und, selbstredend, die Bibel (*Antityp*, p. 7).[20]

19 Traducción al español (de la edición de La Cúpula): «A San Pablo no le gusto. Por consiguiente, San Pablo no me gusta a mí. Pero como tiene 2000 años más que yo, surge la provocación de contestar enseguida a la pregunta a menudo formulada de si quiero herir sentimientos religiosos. No quiero. Pero el catecismo de la iglesia católica por de pronto me provoca a mí. "Basándome en las Sagradas Escrituras, que la describe como la peor aberración", la homosexualidad no es "en ningún caso demasiado justa", pone ahí, y esta posición se basa, entre otras, en declaraciones de Pablo. Han causado mucho sufrimiento. Hoy en día ya no hay hogueras, pero se sigue jugando con fuego de forma ininterrumpida desde posturas religiosas».

20 Traducción al español (de la edición de La Cúpula): «Tenía algunas lecturas en el escritorio mientras dibujaba, por ejemplo Gerd Lüdemann, "Pablo, fundador del cristianismo" (con la valiosa crítica a Pablo del filósofo Porfirio), Dieter Hildebrandt "Saulo-Pablo. Una doble vida, Pablo y el deseo" de Holger Tiedemann y, sobre todo, "De nuevo cantaba el gallo" -uno de sus muchos excelentes libros, del que he usado también algunas frases cortas (en el sermón de Pablo en Berea; agradezco al autor su autorización). Y, por supuesto, la Biblia».

La novela gráfica relata todo el trayecto de Pablo para convertirse en una figura destacada del cristianismo. Pablo es construido como un sujeto fundamentalista, represivo y misógino, totalmente alejado del mensaje y los hechos originales de los apóstoles. Paulus/Pablo no lleva adelante el mensaje de bondad, pacifismo y paciencia, sino que lo tergiversa hacia uno de intolerancia y discriminación. Destaca el episodio cinco («hombre con hombre») para pensar la lectura que se hace del mensaje de Pablo sobre la disidencia sexual, ya que se aborda la homosexualidad en el pasado, pero en un sincretismo bizarro y paródico entre pasado y presente (algo también habitual en otras producciones de König). Paulus quiere ir a Atenas a llevar la palabra y termina en el puerto de Berea, cerca de Atenas, no hay barcos y termina viajando en uno de turistas. El capitán le explica que en Atenas se celebran las Dionisias, la fiesta de la primavera de Dionisio, en las que todo el mundo se vuelve «pederasta» y varones adultos «se besuquean en la calle» y «hasta hay mujeres celebrándolo». El barco está lleno de personajes masculinos adultos y jóvenes u otros que se hacen pasar «por efebos». Porque todos se muestran (en apariencia) escandalizados del amor entre varones de la misma edad, pero luego queda claro que algunos se hacen pasar por adolescentes cuando no lo son. Durante la noche dos están teniendo relaciones sexuales y cuando Paulus se da cuenta, se escandaliza. Es toda una gran parodia a la homosexualidad erastés-erómenos de los griegos y sirve como ejemplo para visibilizar el rechazo de Pablo (como metáfora de la Iglesia moderna) por la homosexualidad. En ese sentido, el episodio del barco parece estar hablando más del presente que del pasado.

La obra concluye con el momento en el que dos personas preguntan a Pablo más sobre su mensaje, momento en el que el báculo que sostiene se muestra como la serpiente (para la mirada del lector) y un texto rimado del narrador ilustra viñetas con momentos de la historia de las religiones: Jesús en la crucifixión, la madre Teresa de Calcuta, la «evangelización» de América, Juana de Arco, apariciones de la virgen, la bendición de armas para la guerra, y un cierre con la idea de que el cristianismo (disciplinador, discriminador y fundamentalista de Paulus/Pablo de Tarso) es la fe que triunfó sobre otros pensadores, filósofos y dioses. Pero al mismo tiempo, mantiene la idea (y esperanza) de que ese fundamentalismo religioso y homofóbico pueda terminarse.

En esta novela gráfica se complejiza cada vez más el dispositivo de torsión/reescritura presente en las anteriores, en *Antityp* la reescritura explica las razones de la homofobia de las sociedades occidentales del presente. El

texto construye y propone que las versiones oficiales son las tergiversadas y que la reescritura que realiza la historieta es la versión original (la sub-versión) que contenía un mensaje de liberación, amor y paz invisibilizado y ocultado por la dominación heteropatriarcal de la tradición canónica heteronormativa. La historieta, en este caso, más que reescribir, lo que hace es recuperar una versión oculta por la falsa tradición. Porque la versión oficial en *Antityp*, la versión que se difundió en la cultura occidental es una con un mensaje cargado de odio y discriminación, muy diferente a la sub-versión torcida que recupera el mensaje (según la propuesta del cómic) original.

Creo que la trilogía, y en particular la última parte, es una de las obras más ambiciosas del autor y al igual que muchas de sus obras tiene un trabajo de investigación y lectura sumamente profundo. König, parándose como creador sexo-disidente, está diciendo que la humanidad tergiversó el mensaje de amor de las religiones y lo convirtió en un mensaje de odio, prohibición, discriminación, disciplinamiento y esclavitud. Aunque la verdadera naturaleza de la religión y de Jesús y Dios es un mensaje de amor, eso se tergiversa en un mensaje de prohibición con la intervención de seres humanos represores, dogmáticos y fundamentalistas.

El trabajo de reescritura de los temas bíblicos en las tres obras está realizado desde el lugar de König como sujeto (y creador sexo-disidente) afectado por las interpretaciones fundamentalistas de los dogmas religiosos. Por eso, resulta importante la presencia de König como autor-figura creativa en el prólogo de la tercera parte, un prólogo casi literario que explica el origen y las razones de la trilogía bíblica.

## CONCLUSIONES

La trilogía analizada en ese artículo tiene un propósito en común muy evidente que podemos sintetizar en la idea de torcer la cultura. En otras palabras, tensionar, provocar y confrontar el canon cultural heteronormativo y patriarcal. En los tres volúmenes analizados se juegan estrategias y dispositivos que llevan adelante ese propósito: presentar versiones alternativas u ocultadas, torcer las versiones oficiales para presentar otras contra-hegemónicas, reescribirlas o «sacar del closet» la versión oculta que el canon normativo tergiversó o invisibilizó. Estas estrategias creativas llevan adelante una confrontación directa con las supuestas versiones oficiales y canónicas, construidas alrededor de una heteronorma opresiva y disciplinadora. Además, construyen una genealogía sexo-disidente, una

suerte de disturbio cultural que tensiona y disputa sentidos a la hegemonía cultural patriarcal, una forma de confrontar con el canon que construye tradiciones y versiones hegemónicas, heteronormativas y patriarcales. Asimismo, esto es realizado mediante un uso de lo cómico-paródico que resulta político y sexo-disidente, un impacto que aparece a partir de la risa subversiva y que ayuda a la construcción de genealogías de las disidencias sexo-genéricas, que no están en el canon cultural porque fueron borradas (o acalladas, ocultadas, tergiversadas, invisibilizadas, etc.) por un sistema heteronormativo y patriarcal.

La reescritura de diferentes episodios bíblicos es una cuestión que atraviesa toda la trilogía. Estas obras han sido criticadas por organizaciones religiosas debido a su reescritura en términos paródicos de episodios bíblicos y su abordaje irreverente de dogmas disciplinadores de los fundamentalismos religiosos.[21] También algunas reseñas han recepcionado estas obras como un cambio radical de las temáticas de König, como si se tratase de un giro rotundo en el proyecto creador del autor alemán y un «abandono» de las representaciones vinculadas a la disidencia sexual. Estas dos cuestiones no son del todo correctas, ya que por un lado la reescritura de episodios bíblicos o el uso de referencias religiosas no es algo nuevo en König. Lo que puede resultar novedoso es el desarrollo sistemático y focalizado que se da en la trilogía, pero resulta evidente que existen reescrituras de lo bíblico en los *SchwulComix* y otras obras. Por otro lado, tampoco es cierta la cuestión del abandono de la representación de la disidencia sexual, ya que entenderlo así significa invisibilizar episodios enteros que aparecen en la trilogía bíblica. La trilogía no implica el abandono de la representación de las sexualidades disidentes sino que estamos ante un desarrollo diferenciado de cuestiones siempre presentes. König ha manifestado que estas obras no dejan de tematizar la disidencia sexual ni son *unschwul* (algo así como no maricas), sino que siguen formando parte de su proyecto porque la razón que las motiva

21 Medios de comunicación cristianos criticaron la trilogía religiosa. La asociación de medios cristianos dijo que *Archetyp* era un insulto a las creencias de aquellos que tomaban a la Biblia como la base de su religión. Al respecto, es importante señalar que en septiembre de 2007 König acepta ser miembro del consejo científico asesor de la Giordano-Bruno-Stiftung y participa del sitio web «Religionsfreien Zone» con la tira crítica-religiosa «Der neue Bund». En su trabajo con lo bíblico ha sido crítico con la postura del Vaticano sobre la homosexualidad y con el Islam, principalmente por el fundamentalismo sobre las cuestiones de sexualidad, con el que confrontó a raíz de las amenazas de muerte que recibió el dibujante Kurt Westergaard, que a fines del 2005 caricaturizó a Mahoma en un periódico danés. En febrero de 2006 König apoyó públicamente al dibujante y defendió la libertad de expresión con ocho chistes gráficos que resultan viñetas críticas de la intolerancia religiosa.

es justamente la homofobia.[22] Si algo ocurre con la trilogía bíblica, es la necesidad creativa y política de König de reescribir las versiones canónicas de episodios culturales disciplinadores de la sexualidad en Occidente.

22 Eso señala König en una entrevista con *heute.de*, citada en su página web: http://www.ralf-koenig.de/interview-mit-heute-de.html, (fecha de consulta: 01-II-2019).

# El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud

## Comic: a sequential art? A critique to the concept of sequence and the classification of panels transitions in Scott McCloud

Gerardo Vilches

**Resumen:** En 1993, Scott McCloud publicó su primer ensayo teórico sobre cómic y en forma de cómic: *Entender el cómic: el arte invisible*, cuyo éxito inmediato lo convirtió en una de las principales referencias en los estudios sobre cómic. En su obra, McCloud definía el cómic como un arte estrictamente secuencial, y planteaba una clasificación de las transiciones entre viñetas que partía de su concepto de clausura. Tras identificar ciertas limitaciones de sus teorías, se plantea una crítica de estos puntos mediante el análisis de obras y la revisión de bibliografía especializada, y se proponen alternativas de análisis más apropiadas para el cómic contemporáneo.

**Palabras clave:** lenguaje, Scott McCloud, narratividad, secuencia, transición entre viñetas.

**Abstract:** In 1993, Scott McCloud published his first essay about comic in comic format: *Understanding Comics: The Invisible Art*, whose early success turned it to one of the main references in comic studies. In his work, McCloud defined comic as a strictly sequential art, and raised a classification of panels transitions that came from his concept of closure. After identifying certain limitations of his theories, a critique to these points through the analysis of some comics and the use of specialized bibliography is presented, and some more suitable alternatives for contemporary comics are proposed.

**Key words:** language, Scott McCloud, narrativity, pannels transition, sequence.

## INTRODUCCIÓN

Scott McCloud (Boston, Massachusetts, 1960) es un autor de cómic estadounidense que comenzó su carrera en el mercado del cómic independiente de mediados de la década de los ochenta, con su serie de *comic-books* de ciencia ficción juvenil *Zot!* (1984-1990). A pesar de sus posteriores obras de ficción, los trabajos más populares e influyentes de McCloud son, sin duda, sus ensayos: *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2003). Más concretamente, el primero de estos libros, traducido en España como *Entender el cómic: el arte invisible* (Astiberri, 2005) ha gozado de gran éxito comercial y amplia difusión entre autores, aficionados y teóricos. Se trata de una referencia frecuentemente citada en artículos académicos y tesis doctorales, que debe su popularidad al hecho de ser un ensayo sobre cómic elaborado con la forma de un cómic, de forma que las ideas que contiene se desarrollan de un modo práctico muy directo. Dos años después de su aparición, el propio McCloud manifestaba, en conversación con el también estudioso R. C. Harvey, su deseo de ofrecer a sus colegas de profesión «herramientas con las que jugar» (traducción propia).[1]

Pese a todo lo expuesto considero que *Entender el cómic* tiene ciertas limitaciones metodológicas y teóricas que merece la pena discutir, especialmente en lo que respecta a la tipología que construye en torno a su concepto de clausura (la operación mental que permitiría construir una continuidad entre dos viñetas), como expondré a continuación.

## *ENTENDER EL CÓMIC*: LAS LIMITACIONES EN SU PUNTO DE PARTIDA

El volumen de McCloud tiene evidentes virtudes, es innegable. Su capacidad explicativa ha logrado gran calado, y ha conseguido llevar al público aficionado una serie de cuestiones relativas al lenguaje del cómic que difícilmente le hubieran interesado planteadas en otro formato o con un tono más académico. Tiene algunas buenas ideas, y maneja conceptos que, aunque no sean suyos (como las implicaciones comunicativas del dibujo caricaturesco o el efecto máscara empleado en el manga), consigue exponer de forma muy accesible e ilustrativa. El libro supone, además, una lectura amena, no exenta de cierto humor. Pero es precisamente ese afán divulgativo y didáctico el que

1 HARVEY, R. C., «Round and Round with Scott McCloud», *The Comics Journal*, 179, agosto de 1995, p. 61.

lo lleva a simplificar en exceso cuestiones complejas, como, de hecho, ya le señalaba su interlocutor en la citada entrevista de 1995.[2] La claridad expositiva le sirve para articular un discurso sencillo y accesible a todo el público, pero que carece de una metodología científica o un marco conceptual debidamente delimitado. Aunque, en su descargo, es justo precisar que McCloud nunca tuvo otra intención que plasmar ideas propias, y que no puede hacérsele del todo responsable de la repercusión académica de su libro.

Uno de los principales problemas de *Entender el cómic* es la evidente falta de base teórica o manejo de bibliografía especializada. McCloud, en los agradecimientos del libro, escribe: «*Cómics y arte secuencial*, de [Will] Eisner, fue el primer libro en examinar en profundidad el arte de los cómics. Este es el segundo libro».[3] Con semejante afirmación queda patente que desconoce toda la tradición teórica europea y todos los esfuerzos que, desde los años sesenta, se venían desarrollando en este campo.[4] Y, así, su ensayo se construye basándose en intuiciones personales, desarrolladas durante el desarrollo de su carrera como historietista,[5] y no en la discusión de teorías previas.

Su carencia de una metodología científica se evidencia ya en las primeras páginas, en las que se esfuerza en ofrecer una definición cerrada y concisa del cómic, algo que no parece ser una prioridad en otras artes (si bien hay que indicar que McCloud no es el único que tiene ese objetivo entre los estudiosos de la historieta).[6] El problema en su planteamiento inicial es que da por buena la definición de Eisner de «arte secuencial» sin someterla a un análisis crítico, y, a partir de esta, escenifica un diálogo ficticio con hombres de paja que le hacen o bien las preguntas que necesita para llegar a donde

2 «[S]implificar algo excluye los matices y deja fuera posibles aspectos claves de una premisa, lo que debilita el argumento» (traducción propia), en *ibidem*, p. 77. McCloud se excusa explicando que tiene las ideas muy claras en su cabeza, pero: «cuando intento ponerlo en palabras empiezan a desvirtuarse» (traducción propia).

3 McCloud, S., *Entender el cómic: el arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 2005, p. s. n. Traducción de Enrique Sánchez Abulí.

4 Santiago García explica la «escasa resistencia» que las teorías de McCloud han encontrado por la «debilidad de la tradición de estudios teóricos sobre el cómic en Estados Unidos hasta muy recientemente». Sin embargo, también cita algunos estudios previos, como *History of the Comic Strip* (1973) de David Kunzle, que McCloud omite. En García, S., *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 41-42.

5 «Cuando empecé a trabajar profesionalmente haciendo cómics, ya estaba trabajando en estas ideas, y muy pronto comencé a tomar notas para hacer un cómic sobre los cómics» (traducción propia). En Harvey, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 72.

6 En este punto, no puedo evitar estar de acuerdo con Enrique Bordes cuando escribe que «[e]l debate sobre la definición de lo que es o no cómic ha producido mejores discusiones que resultados». En Bordes, E., *Cómic, arquitectura narrativa*, Madrid, Cátedra, 2017, p. 65.

quiere, o bien preguntas absurdas que sirven de contrapunto cómico, en lugar de dialogar con fuentes y bibliografía y discutir definiciones previas.[7]

Su definición es bien conocida: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector».[8] Este enunciado omite cualquier tipo de alusión al contexto, la historia del medio, el soporte o los formatos, porque pretende ser lo más general posible. Sin embargo, como ha señalado García, es precisamente por eso por lo que cae en «una especie de idealismo teórico»:[9] en lugar de construir una definición a partir de las obras y de aquello que, históricamente, se ha considerado cómic, McCloud la formula *a priori*. Como consecuencia de aplicar la lógica que se sigue de su enunciado, el teórico cae en la cuenta de que multitud de obras artísticas responden a este, desde hace milenios. Lejos de replantearse su definición en vista de esta circunstancia, McCloud afirma que todas esas obras no son otra cosa que cómics. Se trata, como ha señalado Pepo Pérez, de «una visión teleológica de la historia».[10] Como ha escrito el también autor de cómic Eddie Campbell, con su habitual tono irónico, «[n]o todos los "cómics" son arte secuencial y no todo arte secuencial es "cómic". Decir que "todo arte secuencial es cómic" es como decir que el mundo es un suburbio de Brooklyn; y decirlo con acento de Brooklyn» (traducción de Pepo Pérez).[11] Detrás de la humorada del dibujante escocés se esconde una crítica que, a mi entender, resulta totalmente certera. El «arte secuencial», o la narración con imágenes, por usar un término menos connotado y restrictivo, es una constante en la historia del arte, que aparece en obras de diversa naturaleza, y el cómic no es sino uno de los más recientes medios de expresión que se adscriben a ella. El propio McCloud desvela el motivo último de este intento de «ampliación al absurdo»,[12] cuando escribe: «... la palabra "cómic" se ha visto lastrada con una connotación negativa [...] / ¡Y así, la baja estima en que se tiene el propio cómic se va perpetuando! La perspectiva histórica necesaria para enmendar ese yerro se ve empañada por

7 McCloud, S., *Entender el cómic...*, *op. cit.*, pp. 7-9.
8 *Ibidem*, p. 9.
9 García, S., *La novela gráfica*, *op. cit.*, p. 41.
10 Pérez, P., «Sueños olvidados (en secuencia)», en *Es muy de cómic*, https://pepoperez.blogspot.com/2012/07/suenos-olvidados-en-secuencia.html (fecha de consulta: 30/XII/2018).
11 Campbell, E., s. t., en *Eddie Campbell*, http://eddiecampbell.blogspot.com/2007/11/n-ot-week-goes-by-without-me-reading.html (fecha de consulta: 30-XII-2018). Citado en Pérez, P., «Cómics abstractos, narración, secuencia... y no-secuencia», en *Es muy de cómic*, http://pepoperez.blogspot.com/2009/08/comics-abstractos-narracion-secuencia-y.html (fecha de consulta: 30-XII-2018).
12 Garcia, S., *La novela gráfica*, *op. cit.*, p. 41.

esa negatividad».[13] Aquí, el autor incurre en dos posiciones discutibles: en primer lugar, que ha sido un complejo de inferioridad el que ha impedido a los teóricos darse cuenta o aceptar que la Columna Trajana o el tapiz de Bayeux son cómics; en segundo lugar, que la supuesta antigüedad del medio sería la forma de legitimarlo.

Su definición aún tiene otra controvertida consecuencia: de entrada, quedan excluidas las viñetas únicas, entre ellas, muchos antecedentes directos del cómic, o, incluso, obras como el *Hogan's Alley* de Richard F. Outcault.[14] McCloud, que afirma que «no hay secuencias de una sola viñeta»,[15] es consciente de los problemas que esto genera, y, de hecho, matiza su posición, aunque sea a costa de generar más confusión, cuando acepta que una viñeta que combine texto e imagen sí puede considerarse cómic, en cuanto que «se sirve de la yuxtaposición de palabras y dibujos».[16] En la conversación con Harvey especifica que una viñeta única no es un cómic «a menos que tenga un componente secuencial» (traducción propia).[17] La narratividad intrínseca de una viñeta única es una cuestión aceptada por la mayor parte de los teóricos, incluyendo a Thierry Groensteen, quien sigue a Roger Odin en su análisis de este punto.[18] La persistencia en su definición lo lleva, en suma, a negar la categoría de cómic a obras que están muy relacionadas con él e incluir otras que, históricamente, no han tenido ninguna influencia en el medio ni forman parte de su genealogía.

## EL PROBLEMA DE LA SECUENCIA

La idea de la secuencia como condición *sine qua non* del cómic está presente en toda la teoría de Scott McCloud, y su catalogación de los diferentes tipos de transición es su consecuencia directa. Por ello, resulta interesante analizar por qué asumió este punto de partida, antes de profundizar en su clasificación de las transiciones.

Resulta evidente que el concepto de secuencia como elemento definitorio del cómic deriva de asumir que este es un medio eminente narrativo, orientado a la exposición de relatos que se desarrollan en una

13 McCloud, S., *Entender el cómic...*, *op. cit.*, p. 18.

14 Pepo Pérez comenta ampliamente este y otros ejemplos en Perez, P., «Sueños olvidados (en...», *op. cit.*

15 McCloud, S., *Entender el cómic...*, *op. cit.*, p. 20.

16 *Ibidem*, p. 21.

17 Harvey, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 74.

18 Groensteen, T., *The System of Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p. 105. Traducción al inglés de Bart Beaty y Nick Nguyen.

cronología convencional: lo que Iván Pintor ha denominado «regla de oro del clasicismo», según la cual «cada viñeta demanda la siguiente».[19] En los orígenes del medio podemos encontrar algunos ejemplos de obras con una intención más poética que estrictamente narrativa,[20] pero, a partir de los años treinta, se imponen estos «modos históricos de narración».[21] El motivo se encuentra en la poderosa influencia del cine comercial estadounidense, como ha indicado Pintor:

> Tanto en el ámbito europeo como en el norteamericano, la estabilización de las normas que integran esas formas dominantes guardó una estrecha relación con la solidificación del sistema de narración del clasicismo hollywodiense, cuyo objeto principal es la transparencia.[22]

Esta transparencia implica que la obra se centra en la diégesis narrativa, y los elementos extradiegéticos se usan de un modo utilitario, al servicio de la historia que está sucediendo *dentro* de las viñetas. Santiago García señala a Milton Caniff como el responsable de esta traslación:

> [T]rasladó a las viñetas la esencia del llamado *modelo narrativo de continuidad* de Hollywood [...]. En *Terry y los piratas*, la viñeta es una ventana impenetrable que define los límites del cuadro dibujado, y lo que sucede en ella, como lo que sucede en la pantalla, es una simulación de la realidad que centra exclusivamente la atención.[23]

El modelo de Caniff se convirtió en un estándar fácilmente replicable por la industria del *comic book*, y ese es el motivo de que McCloud, centrado en el mercado *mainstream*, llegara a la conclusión de que la base del cómic era representar el tiempo a través del espacio:

19 Pintor Iranzo, I., *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*, Barcelona y Valencia, Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de València, 2017, p. 200.

20 Las obras de Winsor McCay o Georges Herriman así lo atestiguan.

21 Pintor Iranzo, I., *Figuras del cómic...*, *op. cit.*, p. 191.

22 *Ibidem*, p. 50.

23 García, S., *La novela gráfica*, *op. cit.*, pp. 98-99.

> El ejemplo más puro de cómic al que puedo llegar [es] un dibujo de dos cuadros, dos cajas o viñetas, situadas una cerca de la otra con un fondo blanco [...] el dibujo de un momento y después el siguiente. Eso es el máximo a lo que puedo reducirlo. Y la descripción más simple de ese fenómeno es «espacio igual a tiempo». Representar el tiempo espacialmente (traducción propia).[24]

No ha sido McCloud el único que no cuestiona esto: de manera prácticamente simultánea, Daniele Barbieri publicaba *Los lenguajes del cómic*, cuyo capítulo décimo se titulaba «Cine. El montaje y el tiempo», en el que, pese a reconocer características diversas, destacaba cómo «el cómic ha logrado reproducir el lenguaje del cine», y habla de «el intento que realiza el cómic de reproducir en su interior las características más ligadas a la dimensión temporal».[25]

Quienes asumen que el cómic es un medio narrativo a la manera del cine comercial se han centrado, consecuentemente, en las relaciones entre las viñetas como sucesión de instantáneas de un relato, y han recurrido, con frecuencia, al lenguaje cinematográfico para generar un modelo de análisis. Román Gubern consideró la viñeta como «la unidad de montaje del cómic».[26] Resulta sintomático que este tipo de sistemas recurran a ejemplos que, mayoritariamente, responden al modelo de narración transparente del cómic clásico norteamericano, que se ajusta bien a este, como es el caso del citado Barbieri, y omitan los cómics que pondrían en cuestión el sistema. También McCloud recurre a ejemplos *ad hoc* del cómic narrativo más comercial y convencional o, incluso, a sus propias viñetas dibujadas *exprofeso* para ilustrar sus tesis.[27]

En lo que respecta a las categorías de transición entre viñetas planteadas por McCloud,[28] como se ha visto, el aspecto clave que toma como referencia es el tiempo que transcurre en la elipsis entre dos viñetas. Así, las

---

24 Harvey, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 64.

25 Barbieri, D., *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós, 1993, p. 241.

26 Gubern, R., *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1981 [1972], p. 115. Citado en Varillas, R., *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio, 2009, p. 105.

27 Intentos posteriores de construir sistemas con vocación universal, como los citados de Rubén Varillas (2009) e Iván Pintor (2018) no pretenden ya obviar una realidad plural en la que multitud de obras plantean modelos narrativos, o no, que desafían el citado modelo clásico.

28 El desarrollo completo de esta clasificación se encuentra en McCloud, S., *Entender el cómic...*, *op. cit.*, pp. 70-81.

cuatro primeras categorías, Momento a momento, Acción a acción, Tema a tema y Escena a escena, suponen que existe una linealidad cronológica entre ambas imágenes, que la segunda sucede un tiempo después que la primera. En palabras de Bordes, las tres primeras «están más ligadas al movimiento, captando distintos instantes de una acción, pasando de una acción a otra o cambiando distintos sujetos o puntos de vista activos en una misma escena».[29] La cuarta, aunque suponga una transición más abrupta entre ambas viñetas, también presupone una linealidad temporal. Sin embargo, es en la quinta categoría en la que McCloud introduce un factor que contradice su propia definición de cómic (y de secuencia): las transiciones Aspecto a aspecto no implican un desarrollo cronológico y, por tanto, contradicen la idea de «un momento y después el siguiente» que sostiene el teórico. Su inclusión se debe, como el propio McCloud reconoce, a su conocimiento del manga,[30] donde el recurso de mostrar imágenes que suceden en un tiempo simultáneo es habitual. Por último, ante la innegable existencia de transiciones que no responden a ninguna de las cinco categorías presentadas, McCloud idea una sexta categoría, *non sequitur*, que sirve como una suerte de cajón de sastre que incluye toda transición que, según él, «no ofrece ninguna relación lógica entre viñetas».[31] Antes de analizar los principales problemas y las carencias de este sistema, conviene exponer varios ejemplos de cómics en los que su aplicación resulta irrelevante o problemática.

*Fig. 1.* MAGÁN, A., Fragmentos seleccionados, *Barcelona, Apa Apa, 2017, pp. 13-14*

29 BORDES, E., *Cómic: arquitectura narrativa, op. cit.*, p. 51.
30 HARVEY, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 77.
31 MCCLOUD, S., *Entender el cómic..., op. cit.*, p. 72.

*Fragmentos seleccionados*, publicado por Apa Apa [fig. 1], reúne varias piezas breves de Andrés Magán, uno de los máximos representantes del cómic experimental contemporáneo en España. Todas desafían de una forma u otra el concepto tradicional de narratividad; en la tercera de ellas, encontramos las siguientes dos páginas.

*Fig. 2.* Musturi, T., Simplemente Samuel, *Badajoz, Aristas Martínez, 2016, p. s. n.*

En estas páginas de viñetas regulares vemos a un personaje que sabemos por las páginas anteriores que está sentado en una silla. En cada viñeta, se observa el mismo plano cerrado sobre su cabeza de perfil, y la narratividad de la *secuencia* no queda del todo clara. ¿Estamos viendo diferentes momentos sucesivos del acto de levantarse extraordinariamente lento, como parece sugerir el final? ¿O más bien son una repetición de la misma imagen que está buscando un efecto expresivo que va más allá de la mera exposición de una acción? Yo me inclino por pensar que es una mezcla de ambos planteamientos: estamos viendo un periodo de tiempo indeterminado en el que un personaje que está sentado realiza sutiles movimientos imperceptibles, hasta que decide levantarse y lo perdemos de vista; pero, además, es evidente que Magán está buscando con estas páginas un efecto que va más allá de la exposición de una acción que podría haberse contado en solo dos viñetas. Al aplicar el modelo de McCloud, es fácil llegar a la conclusión de que entre todas estas viñetas median transiciones de Momento a momento, que implican un lapso muy breve de tiempo (al menos, así podemos suponerlo, aunque Magán es deliberadamente ambiguo en esto), pero esto no nos está diciendo prácticamente nada relevante de estas páginas, que basan su fuerza en el impacto de la repetición y en el efecto de las páginas completas. Suponen, además, un ejemplo perfecto de cómo la página puede imponerse a la secuencia de viñetas, porque, como resulta evidente cuando se intentan *leer*, un lector difícilmente va a posar su vista en un cuadro detrás de otro siguiendo el orden convencional de lectura, sino que obtendrá una imagen de conjunto.

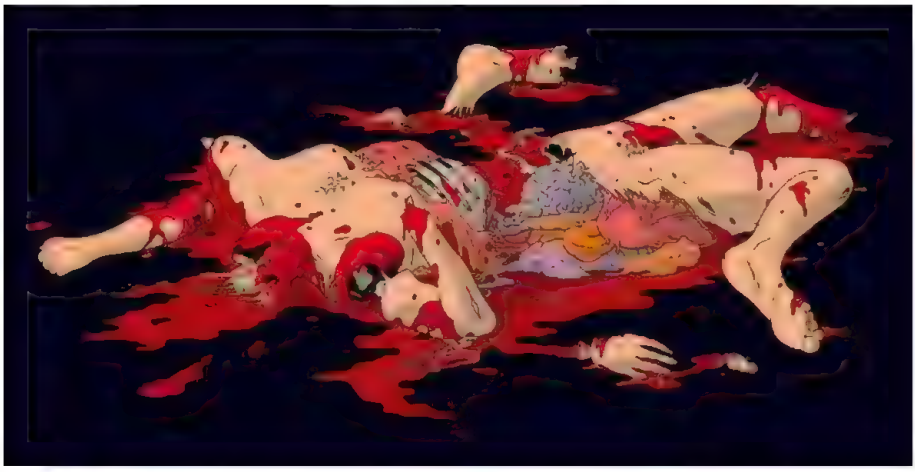


*Fig. 3.* Musturi, T., Simplemente Samuel, *Badajoz, Aristas Martínez, 2016, p. s. n.*

*Simplemente Samuel*, publicada en España por Aristas Martínez [fig. 2], es la segunda que el autor finés dibujó con la criatura Samuel como protagonista. El libro supone un *viaje alucinante* en el que el personaje experimenta diversas transformaciones, muchas veces simbólicas, que se representan únicamente a través de lo visual. En un determinado pasaje, un descabezado Samuel sufre una caída. Al girar la página anterior, descubrimos una imagen que muestra un cuerpo humano despedazado [fig. 3]. En este caso, dado que la transición entre estas dos imágenes no parece responder a una correlación temporal, ni tampoco puede aplicarse la categoría de Aspecto a aspecto, hay que concluir que pertenece a la categoría *non sequitur*, es decir, que no existe «ninguna relación lógica». Pero es evidente para cualquier lector que, por supuesto, existe una relación simbólica entre ambas. Nada nos aporta, en el análisis de este cómic, manifestar que la transición es *non sequitur*.

El debut en la obra larga del valenciano Víctor Puchalski, publicado por Autsaider Cómics [fig. 4], resultó una sorprendente amalgama de referencias e inspiraciones variadas. El autor, consciente del valor simbólico del dibujo y las connotaciones asociadas al estilo, construyó cada pasaje con uno diferente. El capítulo ocho, «Kagemusha», está construido sobre una plantilla clásica de tres por tres viñetas, pero juega con los espacios en blanco y con imágenes enigmáticas, como puede verse en el siguiente ejemplo.

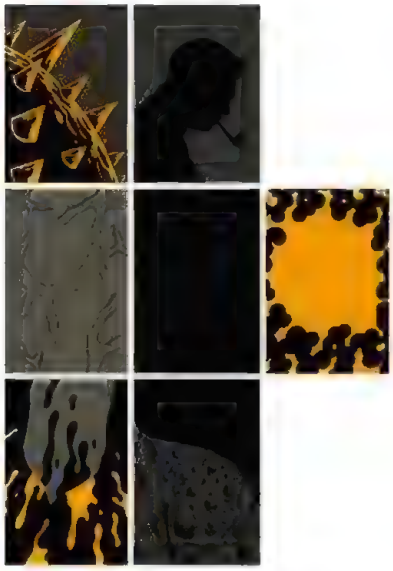


*Fig. 4.* PUCHALSKI, V., Enter the Kann, *Sineu, Autsaider Cómics, 2016, p. s. n.*

Como en el ejemplo anterior, en este caso para lo único que pueden servirnos las categorías de McCloud es para constatar que no hay forma de establecer una relación de secuencia cronológica entre las diferentes viñetas, que muestran imágenes no siempre del todo reconocibles, y que parecen tener como hilo conductor tan solo el mostrar algún tipo de violencia o acción súbita (con excepciones en las que se muestran siluetas de personas). De nuevo, deberíamos recurrir a clasificar todas las transiciones de estas páginas como *non sequitur*, sin que eso nos aportara nada en absoluto acerca de las intenciones del autor o de los significados de estas páginas.

## LA IMPORTANCIA DE LA RETÓRICA

Una cuestión sobrevuela los párrafos anteriores: incluso en casos de narraciones clásicas más convencionales, ¿para qué serviría este análisis cuantitativo? Incluso McCloud se ha referido a los «contadores de guisantes» (traducción propia)[32] que, siguiendo su método, se dedicaban a *analizar* cómics contando cuántas transiciones de cada tipo contenían. Más allá de alguna vaga consideración sobre su ritmo (si tiene un número alto de transiciones Acción a acción será rápido, si tiene un número alto de transiciones Aspecto a aspecto sería más reposado, etcétera), el método no ayuda a entender los niveles de significado, las poéticas de la narración o la forma en la que el autor ha escogido expresarse. Y, en todo caso, resulta de poca ayuda cuando nos enfrentamos a obras más experimentales, no necesariamente contemporáneas.

McCloud ignora casi por completo un tipo de relación entre signos que es, de hecho, básica en cualquier estudio semiótico: las relaciones semánticas y retóricas. No contempla la relación de significado que pueden mantener dos viñetas sin que medie entre ellas transcurrir de tiempo alguno, más allá de

32 HARVEY, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 78.

una intuición que expresa con respecto a la categoría *non sequitur*, a propósito de la cual se pregunta:

> «¿cabe la posibilidad de que en una secuencia de viñetas estas no tengan ninguna relación entre sí? / Yo, personalmente, no lo creo. Por muy dispar que sea una imagen de otra, siempre hay una suerte de... /...alquimia obrando en el espacio entre viñetas, que puede ayudarnos a encontrar un significado o una resonancia incluso en la combinación más discordante que pueda darse».[33]

Lo que él llama alquimia (y resulta muy significativo que cuando se topa con algo que no puede cuantificar de una manera sencilla recurra a un término ocultista) alude a este conjunto de relaciones retóricas que solo acierta a intuir y que confina en su categoría «cajón de sastre», la de las transiciones *non sequitur*. No se trata de ningún tipo de magia, ni de algo ilógico: cuando McCloud emplea el término «lógica» se está refiriendo, más bien, a que no existe una relación temporal o espacial diegética. Pero las relaciones retóricas responden a una lógica, aunque sea distinta, y no son en absoluto inhabituales en el cómic, ni siquiera en el que el autor podía conocer en los años en los que realizó *Entender el cómic*.[34]

Otros autores, en cambio, sí han atendido a los valores retóricos presentes en el cómic, y a cómo es precisamente a través de ellos como el medio puede desplegar un potencial ajeno al relato cronológico naturalista. Pintor, por ejemplo, ha escrito: «cuanto más ajeno es el vector del tiempo sucesivo a la página, más plurivectorial resulta la significación de la imagen narrativa».[35] Roberto Bartual ha sido uno de los teóricos que más han profundizado en las limitaciones del sistema *mccloudiano*. En su tesis doctoral, *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*, determina que «[n]ada impide, por supuesto, la existencia de un cómic poético o puramente metafórico en el que las imágenes estén vinculadas entre sí por razones distintas al espacio, el tiempo o la causalidad».[36] Efectivamente, las relaciones entre dos imágenes yuxtapuestas en una página

33 McCloud, S., *Entender el cómic...*, *op. cit.*, p. 73.

34 Claude Duée ha observado, según Pintor, que «desde fechas muy tempranas, la página se fue abriendo a configuraciones que escapan a los modelos históricos y abogan por otros usos de la discontinuidad». En Pintor Iranzo, I., *Figuras del cómic...*, *op. cit.*, p. 169.

35 *Ibidem*.

36 Bartual, R., *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* [tesis doctoral inédita], Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, 2010, p. 134.

pueden ser metafóricas, metonímicas, de símil, o con intenciones estéticas o simbólicas relacionadas con la continuidad del color, las formas o cualquier otro elemento expresivo. Tanto Bartual como Pintor coinciden en apuntar que, en realidad, la secuencia es solo una posibilidad más entre las posibles, si bien es cierto que ha sido hegemónica. Considero que Pintor, cuando habla de la naturaleza del trabajo de algunos autores, plantea un punto de partida que solventa muchos de los problemas si lo elevamos a lo general, simplemente liberándose del *apriorismo* de la secuencia: el «principio elemental» de la historieta sería la asociación.[37]

Así, cabe plantearse que la secuencia narrativa no es sino una de las categorías posibles dentro de ese principio, que no entra a definir de antemano la naturaleza de dicha asociación, sino que, meramente, constata que las imágenes que aparecen en un mismo espacio físico están inevitablemente asociadas entre sí por el simple hecho de compartirlo. Pintor afirma que hay «sucesiones de viñetas que se enlazan por mecanismos de asociación visual antes que por concatenación causal o racord de movimiento»,[38] mientras que Bartual establece como punto de partida para su propuesta que «la articulación de imágenes en cadena, por muy importante que sea, es solo uno de los procesos de significación que hemos de tratar».[39] Este autor concede a la metonimia y a la metáfora un papel central, en sus múltiples formas, en lo que respecta a la relación entre dos viñetas,[40] y desarrolla una clasificación mucho más inclusiva y acorde con la realidad del medio que la de McCloud, en la que establece las siguientes categorías: secuencia relato, de elipsis temporal amplia (equiparable, *grosso modo*, a la transición Acción a acción de McCloud); secuencia mimética, de elipsis temporal breve (equivalente a la transición Momento a momento); secuencia descriptiva, sin elipsis temporal pero desplazamiento en el espacio diegético (equivalente a la transición Aspecto a aspecto); y, por último, secuencia metafórica, que atendería a todas esas relaciones retóricas que McCloud solo apunta de modo intuitivo como parte de las transiciones *non sequitur*.[41]

Las posiciones de Pintor y Bartual constituyen, a mi entender, un punto de partida para analizar cómics menos restrictivo y más adecuado para llegar a conclusiones verdaderamente relevantes.

37 Pintor Iranzo, I., *Figuras del cómic...*, *op. cit.*, p. 189.
38 *Ibidem*, p. 191.
39 Bartual, R., *Poética de la...*, *op. cit.*, p. 27.
40 *Ibidem*, p. 140.
41 *Ibidem*, pp. 121-139.

## CONCLUSIONES

En un artículo de 2014 (en el que se pone de manifiesto cómo, en muchos casos, el análisis del lenguaje del cómic se pretende llevar a cabo con teorías obsoletas en otros campos), Neil Cohn plantea dos cuestiones interesantes. La primera, que la teoría del cómic, para decir algo significativo, «debería dirigirse a cuestiones específicas más que a "principios" vagos que ocultan una exploración más profunda» (traducción propia).[42] Los intentos sistematizadores con vocación globalizante están condenados casi por definición al fracaso (total o parcial) al chocar con la realidad de un medio vivo. En otras artes, tal vez por existir una mayor tradición teórica, parece superado este tipo de aproximaciones teóricas maximalistas que en el cómic parecen aún necesarias. Sin embargo, como señala Cohn,

> un artículo no puede esperar cubrir *toda* la estructura de las imágenes secuenciales, ni mucho menos cómo interactúan sus múltiples componentes. Una investigación útil e informativa debería concentrarse en dominios específicos y particulares de esa estructura e investigarlos rigurosamente.[43]

Esto mismo podría aplicarse a un trabajo divulgativo como *Entender el cómic*. Como hemos visto, muchas de sus carencias surgen de la definición planteada. No se trata solamente de que pueda estarse de acuerdo con Groensteen cuando afirma que «tan grande es la diversidad de lo que se ha considerado cómic [...] que se ha convertido en casi imposible establecer un criterio definitivo que se pueda mantener universalmente cierto»,[44] sino que, además, debe entenderse que cualquier definición planteada desde un prejuicio no comprobado, de forma ideal, basada en los intereses o conocimientos del autor y ajena a la producción real, dejará fuera un buen número de obras. Es el caso de McCloud y su apuesta por la secuencia, pero también de Harvey, que insiste en la relación entre imagen y texto como núcleo del cómic, pese a la evidente existencia de cómics sin palabras.[45] El paso siguiente es reevaluar toda la historia del cómic en función de una

42 Kohn, N., «Building a better 'comic theory': Shortcomings of theoretical research on comics and how to overcome them», en *Studies in Comics* vol. 5, n.º 1 (2014), p. 68. Disponible en https://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/stic/2014/00000005/00000001/art00006 (fecha de consulta: 1/I/2019).

43 *Ibidem*.

44 Groensteen, T., *Système de la bande dessinée*, París, Presses Universitaires de France, 1999. Citado en Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, Madrid, Cátedra, 2017, p. 25.

45 Harvey, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 75.

definición arbitraria y acientífica, que se eleva a categoría de ley (aunque sea circunstancial), de forma que, para ser consecuente, el teórico debe excluir de la categoría «cómic» obras que, históricamente, han tenido consenso sobre su inclusión en esta. Así, los sistemas derivados de este tipo de definiciones apriorísticas sirven para restringir las posibilidades del medio y excluir de su análisis cualquier obra que no se ciña a unas normas determinadas, lo que entraña el riesgo de convertir al analista en una suerte de expendedor de certificados de pertenencia al medio.

El segundo aspecto de interés planteado por Kohn es hasta qué punto la existencia de excepciones que rompen las *reglas* de un sistema pueden ser argumento para invalidar ese sistema.[46] En mi opinión, la pregunta que deberíamos plantear es otra: ¿cuántas excepciones puede haber dentro de un sistema antes de dejar de considerarlas como tales? Ejemplos como los que he expuesto podrían haber sido excepcionales en 1993, cuando se publicó *Entender el cómic*, pero, desde luego, no lo son en un contexto como el actual, tras la explosión de la novela gráfica y una serie de transformaciones en el lenguaje del cómic que han normalizado la existencia de obras experimentales. No hace falta recurrir al cómic abstracto de autores como Alexis Beauclair, Nicolas Nadé o Cynthia Alfonso, o a los cómics no narrativos de Begoña García-Alén, Óscar Raña o Julia Huete; un sistema que no puede decir demasiado de muchas de las páginas de Chris Ware, considerado uno de los principales renovadores del cómic, o de *Aquí* (2014) de Richard McGuire o de *Lo que más me gusta son los monstruos* (2017) de Emil Ferris, debería ser reevaluado o descartado.

Cuando Scott McCloud publicó su ensayo, lo hizo sin apenas referentes teóricos previos (por su escasez, pero también por su propio desconocimiento) y atendiendo a un contexto concreto y limitado al mercado estadounidense. Su intención manifiesta fue suscitar un debate y ofrecer herramientas de análisis para sus colegas. Desde entonces, muchos teóricos han planteado críticas y ampliaciones de sus postulados, y, sobre todo, se ha asumido la necesidad de entender que, en el cómic, existe una retórica y una simbología que van más allá de la literalidad de una diégesis transparente. La crítica y el análisis del medio se enriquecen constantemente. El problema, por tanto, no está en *Entender el cómic*, sino en el hecho de que, más de veinticinco años después de su publicación, siga manteniendo, para muchos, el estatus de obra teórica definitiva.

46 Kohn, N., «Building a better...», *op. cit.*, p. 63.

# 5. Reseñas de publicaciones científicas

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 1, ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2019**

Imagen de Ops publicada en *Madriz* que sirve como portada a la obra *El cómic sobre la guerra civil*.

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

# La consolidación de una cita fundamental

**Reseña de: Gracia, J. y Asión, A. (coords.), *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018**

Pablo C. Anía Ruiz-Flores

En nuestro país son multitud los investigadores que han dedicado su estudio al campo del cómic. Numerosas han sido las publicaciones que desde principios del siglo XXI han intentado abrirse camino en el mundo académico. Poco a poco este nicho fue aumentando y dando lugar a una mayor demanda y profundidad de los estudios sobre historieta. De esta forma y para dar voz a las diferentes investigaciones que se estaban realizando en la actualidad, nace la publicación *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*,[1] editada por Prensas de la Universidad de Zaragoza. Sin embargo, este manifiesto no solo tiene un valor en sí mismo por la calidad de la publicación y la gran variedad de propuestas que recoge, sino que también es importante por ser el testimonio escrito del *I Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic* celebrado en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Zaragoza los días cuatro, cinco y seis de abril de 2017. Dicho evento generó un punto de inflexión, un antes y un después, en los estudios sobre cómic. Nunca antes se habían encontrado tal cantidad de expertos en el tema mediante un foro público, el cual tuvo una trascendencia académica notoria en el ámbito nacional e internacional. Como muestra de este fructífero encuentro nació esta publicación, la cual está estructurada en cinco grandes bloques: lenguaje, estudios históricos, prisma de género y LGTBI; humor gráfico, cómic y

1 Gracia, J. y Asion, A. (coords.), *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018.

periodismo; didáctica y educación; manga e influencia japonesa y relaciones con otras artes. Además y para contextualizar el producto, dicha obra consta de una introducción realizada por los coordinadores Julio A. Gracia Lana y Ana Asión Suñer, esbozándose así las pretensiones, objetivos y metas que tenía dicho congreso y, por ende, esta publicación.

Aparte de estos cinco grandes bloques articulados a través de escritos breves de importante índole, hay tres artículos que tienen la función de actuar como apertura de dicha obra. Estos textos presentan una enorme rigurosidad y calidad científica, siendo realizados por figuras de significativo renombre en algunos de los campos de investigación que componen el nutrido mundo académico del cómic. En primer lugar, se nos presenta «Cincuenta años críticos» de Antonio Altarriba Ordóñez (Zaragoza, 1952), catedrático de literatura francesa en la Universidad de País Vasco, novelista, ensayista, crítico y guionista de cómic. Además, ha sido una figura fundamental para el desarrollo de los estudios sobre cómic, inaugurando en los años ochenta el primer número de la revista *Neuróptica*; promoviendo así la ruptura con la academia clásica para insertar la historieta como un camino más dentro de la investigación científica. A continuación se sitúa «Educación, literatura y manga: homenaje a Jirō Taniguchi (1947-2017) y *La época de Botchan*», realizado por V. David Almazán Tomás (Zaragoza, 1971), profesor en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza. Antropólogo, historiador del arte y especialista en cultura japonesa. Sus investigaciones más punteras están centradas en las manifestaciones artísticas niponas y concretamente en el mundo del grabado *ukiyo-e*. Se denota con este artículo la rigurosidad científica con la que pueden realizarse los textos relativos al manga nipón, un producto exclusivo del País del Sol Naciente. Por último y como colofón de esta introducción tenemos «Viñetas para la exhibición de atrocidades. Memorias del horror» de Juan Carlos Pérez García (Málaga, 1969). Conocido por su sobrenombre «Pepo Pérez» es licenciado en derecho y profesor en la Universidad de Málaga, además de crítico y dibujante de cómic. Ha realizado obras tan importantes como *El Vecino*,[2] producida junto a Santiago García para Astiberri Ediciones. Como podemos ver, es muy difícil superar una introducción que nos recoja a intelectuales de este calibre, lo cual hace más atractiva esta publicación. Si hacemos el compendio de todas las secciones que componen esta obra, nos daremos cuenta de que es una publicación pulcra, bien articulada y, ante todo,

2 Garcia, S. y Perez, J. C., *El Vecino*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2004.

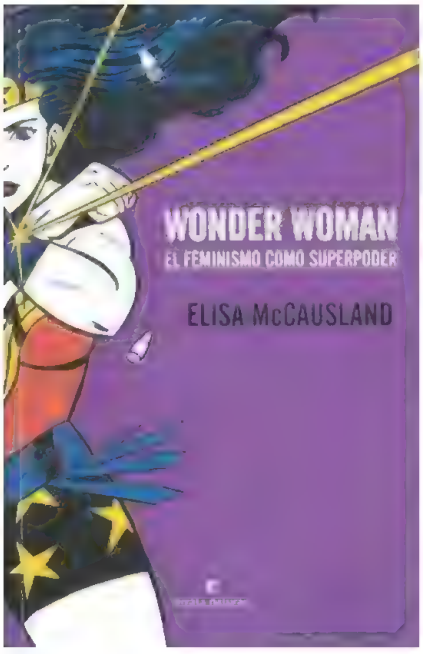
atractiva. Se consagra así como un referente dentro del joven pero pujante mundo de la investigación en lo que a la historieta se refiere.

Como conclusión, podemos afirmar que el libro ha tenido una buena acogida en el mercado editorial. Esto es debido a su carácter interdisciplinar, su característica más sobresaliente y diferenciadora. Siendo este un testimonio de la riqueza cultural que tiene nuestro país en este campo de estudio. Gracias a este tipo de publicaciones se obtiene una panorámica amplia del mundo del cómic y de cómo todos sus fragmentos conforman una maquinaria compleja, eficiente y sobre todo productiva. Tanto es así que este presente año 2019, y debido al éxito del anterior foro, se ha celebrado en la Universidad de Zaragoza los días quince, dieciséis y diecisiete de mayo la segunda edición del *Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic*. El cual dará una vez más otra publicación de esta índole, que proporcionará, sin lugar a dudas, una importante visibilidad a las diversas investigaciones que están en marcha en la actualidad, no solo en nuestro país, sino en el marco internacional. La Universidad de Zaragoza se consolida así como un lugar indispensable para cualquier intelectual que quiera investigar, aproximarse y apreciar desde el ámbito académico, editorial y artístico, el mundo de la historieta y sus múltiples posibilidades.

# Wonder Woman como figura en mutación y espejo del feminismo, la cultura y la sociedad de consumo

**Reseña de: McCausland, E., *Wonder Woman: El feminismo como superpoder*, Madrid, Errata Naturae, 2017**

Arantza Argudo Martínez[1]




En junio de 2017 fue publicado, por la editorial Errata Naturae, un ensayo sin precedentes en nuestro país, *Wonder Woman: El feminismo como superpoder* firmado por Elisa McCausland, una periodista, crítica e investigadora especializada en cultura popular y feminismo que ha reflexionado largo y tendido sobre el mundo de los superhéroes y que es habitual de las ondas radiofónicas y los periódicos, donde expone artículos relacionados con las temáticas mencionadas. Importante de igual modo es su papel como impulsora del Colectivo de Autoras de Cómic y como miembro de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic; a lo que se suma su faceta de comisaria para la exposición «Presentes: Autoras de Tebeo ayer y hoy».

Es esta una obra de gran calado y, por el momento, sin parangón en nuestro país, donde Elisa McCausland ha conseguido no solo realizar un estudio de todas las etapas, modificaciones, autoras y autores y guionistas que han pasado por Wonder Woman, sino también abordar momentos históricos y sociales relevantes, así como el desarrollo del feminismo y de sus distintas olas. En este trabajo el personaje ha servido de hilo conductor para tratar, de forma paralela al estudio del mismo, muchos otros temas que tuvieron lugar en sus distintas etapas, generando un texto rico en detalles,

1 arantza.am.25@gmail.com

datos y contenido. Se puede afirmar, a raíz de esto, que el objetivo fundamental de la autora ha sido el de utilizar el arquetipo en el que se convierte Wonder Woman para reflexionar sobre las relaciones entre feminismo, cultura y sociedad de consumo.

McCausland se encarga de señalar muchos de los aspectos positivos que trajo consigo al mundo superheroico la protagonista de su libro. Un ejemplo sería la intención pedagógica con la que Wonder Woman fue ideada, basada en el deseo de su creador de inspirar a las mujeres a ser ellas mismas y a conquistar el mundo, intención que no se daba en el resto de superhéroes. Por otro lado, la Wonder Woman primigenia en su forma de imponer justicia difería completamente del resto de sus compañeros, ya que no era por medio de la imposición de la violencia, sino a través de la persuasión sobre su oponente y del intento de apelar a su racionalidad, como lograba reducirlos.

Son múltiples los capítulos interesantes que este libro guarda en su interior, pero uno de los más destacables es aquel donde la autora aborda la figura del creador de la Wonder Woman primigenia: William Moulton Marston. Autor que se encontraba dentro de un marco sentimental poco frecuente para la época, pues vivía con sus dos mujeres: Elizabeth Holloway y Olive Byrne, siendo su esposa solo la primera. Un contexto sin el cual no se podría comprender en toda su magnitud la naturaleza y personalidad de la amazona, y un capítulo fascinante que permite conocer al creador y a su inusual familia con mayor profundidad, para así entender muchas de las características que conforman al personaje de la superheroína.

En este ensayo McCausland no deja ningún *fleco suelto* y se aproxima a los temas que, como el relacionado con el BDSM,[2] más controversia han suscitado en torno al personaje. Un asunto que la autora sabe tratar de manera objetiva, quitándole muchas de las capas negativas y corrosivas que, con el correr de los tiempos, se le han ido adhiriendo, y que le sirve para exponer la intención principal y el objetivo que Marston quería conseguir con este tipo de ligaduras, ya que detrás de esos lazos de sumisión se escondía un férreo discurso armado por el triángulo creador y basado en cuestiones como, por ejemplo, el amor y la confianza dentro de una relación, fuera del tipo que fuese.

El código de autocensura *Comics Code Authority* tiene también su espacio en este ensayo en relación con el punto anterior. Se trata de un código

2 Abreviatura de bondage compuesta por las siglas de bondage, dominación, sumisión y masoquismo.

creado en 1954 que afectó, asimismo, a las historietas de la superheroína, puesto que muchos sectores lanzaron sus críticas sobre ella, llevándola, en multitud de ocasiones, a terminar siendo un personaje florero dentro de grandes grupos de superhéroes, tales como la JSA (Sociedad de la Justicia de América) donde desde el principio ocupó el puesto de secretaria. Desgraciadamente, como la autora expone a lo largo de todo su libro, no fue ésta la única pauperización a la que se vio sometido el personaje: fueron bastantes más de las que nos gustaría pensar. Incluso en situaciones como esas, McCausland encuentra las zonas grises dentro de ese empobrecimiento, cosa que otros investigadores no logran conseguir, ya que la catalogan solo en los extremos positivos o negativos sin ningún tipo de matiz entre ellos.

Se podría pensar que en un libro donde el título se refiere a una sola superheroína no habría cabida para más, sin embargo, la autora ha sido capaz de armonizar en un mismo texto la presencia de distintas superheroínas entre las que se encuentran: *Shanna, La Diablesa* o *The Cat*, surgidas muchas de ellas al calor del Woman Lib';[3] lo cual no quiere decir, como así lo advierte la escritora, que fueran creadas según las propuestas de este movimiento, más bien al contrario, pues siguieron siendo personajes bastante estereotipados creados para el beneficio editorial. Con todo, se enumeran a otras que sí vivieron un despertar feminista, como es el caso de La Viuda Negra.

Es de suma importancia destacar, dentro de las múltiples entrevistas aparecidas en el libro, la realizada a Trina Robbins a tenor del tema del *underground* y, en especial, del *underground* femenino estadounidense. Robbins aparece en sus páginas por combinar la faceta de autora con la de investigadora, además de por ser la dibujante de algunas de las cabeceras de la superheroína.

Todos y cada uno de los capítulos de *Wonder Woman: El feminismo como superpoder* son contundentes, profusos e interesantes, ya que no se deja en ellos cuestión sin investigar. La autora, incluso, llega a tratar en sus páginas un suceso tan lamentable e impactante como fue el 11-S, no solo por lo que significó para el mundo en general, sino por la dura repercusión que tuvo sobre los superhéroes en particular, quienes habían dejado prácticamente de tener sentido ante un acontecimiento de semejante magnitud, pues la realidad les había superado con creces y no hallaron la manera de enfrentarla.

3 Abreviatura en inglés de Movimiento de Liberación de la Mujer.

Sus palabras, a lo largo de los capítulos, nos recuerdan, de forma reiterada, que no debemos olvidar que Wonder Woman no deja de ser un producto de la industria y del consumo, a pesar de que, en sus inicios, y en algunas etapas concretas, haya logrado transmitir toda una serie de valores más positivos y feministas. Es por esa razón que, como a muchos otros personajes, en determinados momentos le resultará complicado huir del amor romántico con fines comerciales. En su caso, ese tipo de amor la acaba por llevar a entablar una relación sentimental desigual con Superman.

Las plataformas que van más allá del papel y en las cuales tiene repercusión Wonder Woman también tendrán su espacio en este estudio. En la gran pantalla, por ejemplo, apareció a finales de la década de los setenta, gracias al surgimiento de la contracultura; mientras que, en la parrilla televisiva lo hizo de la mano de Lynda Carter, actriz que dio a conocer a la superheroína a gran cantidad de personas y países que hasta entonces no se habían interesado por ella. Sin embargo, como nos aclara la autora, en cuanto a lo que a Wonder Woman se refiere, son muchos más los proyectos que sobre ella quedan en un cajón olvidados que los que salen al exterior y son llevados a cabo.

La repercusión de Wonder Woman alcanza, asimismo, al mundo del arte contemporáneo, en concreto son dos los artistas examinados en este trabajo en relación a su labor con Wonder Woman: Erró y Dara Birnbaum. El primero utiliza su pintura para exponer esa transformación perpetua a la que se encuentra sometida Wonder Woman a lo largo del tiempo; mientras que la segunda, a través de la videocreación, muestra metáforas sobre el concepto *mujer* y sobre la capacidad de Wonder Woman de modificar el discurso dominante.

Estamos de acuerdo en afirmar que McCausland con esta obra consigue cumplir su objetivo, dado que demuestra que el personaje de Wonder Woman ha sido y es una creación con fuerte ligazón a la Historia, pues a través de ella hemos podido observar claramente cómo pasan las décadas, cómo éstas afectan a su construcción y, además, la importancia que como símbolo tiene para el feminismo, a pesar de que en algunos momentos históricos esta parte del personaje haya sido cercenada.

Si tuviéramos que hacer una objeción a este ensayo, ésta sería la de que, en ocasiones, el lector podría sentirse perdido y abrumado debido a la gran cantidad de cambios que atraviesa Wonder Woman y el número de dibujantes, directores y guionistas que trabajan con ella, pues son muchos los

datos y nombres a procesar. No obstante, es en ese mismo lugar donde reside el punto fuerte de este estudio: en la profusión de los detalles y en el pormenorizado análisis realizado por la autora. No olvida tratar ningún detalle que pueda ser relevante para la investigación y sabe reunir en sus páginas a las personalidades más notables relacionadas con el universo de Wonder Woman. Se trata, sin duda, de un libro del cual podemos partir si pretendemos llevar a cabo un estudio específico sobre el personaje.

Concluimos esta reseña haciendo una mención especial a dos dibujantes: Carla Berrocal y Natacha Bustos, mujeres que ofrecieron sus lápices a la autora para completar las palabras de ésta con ilustraciones de la superheroína para la portada, la contraportada y los inicios de los capítulos, conservando cada una de ellas su estilo propio. Un trabajo que pone el punto y final a un ensayo indispensable y fundamental para todos aquellos que nos dedicamos al estudio del mundo del cómic e, incluso, para quienes simplemente sienten curiosidad por conocer los avatares vividos por la amazona.

# Explorando el cuarto poder en el mundo de las viñetas

**Reseña de: Matos Agudo, D., *Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros a Joe Sacco*, Salamanca, Comunicación Social. Ediciones y publicaciones, 2017**

Carlos J. Eguren Hernández

¿Qué es el periodismo cómic? ¿Existe en realidad un modo de contar historias reales a través de los tebeos? ¿Puede ser un nuevo género o un híbrido dentro del campo de la comunicación? Preguntas interesantes que se formulan por fin en una obra teórica pionera como es *Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros a Joe Sacco.*

En esta época donde la crisis de los medios de comunicación tradicional parece nunca terminar (como si siempre hubiese estado ahí) y se persigue, se busca, la constante reinvención que ofrecen otros medios en Internet, el periodismo cómic se vislumbra como un nuevo modo de narrar, de contar la verdad, de informar, de ser honestos con aquello que nos rodea, mezclando el impacto informativo y el artístico. Basta con centrarse en diferentes obras de esta índole firmadas por Joe Sacco o en la web informativa que utiliza el cómic como herramienta, Pictoline, para percatarnos de cómo una pequeña revolución se ha iniciado dentro del cómic y la comunicación.

Pero ¿de dónde surge el periodismo cómic? Antes debemos vincular el nacimiento de las viñetas dentro de los periódicos. Nos remontamos, con el texto de Matos, al éxito de las primeras grandes tiras cómicas que dieron

calificativo al periodismo amarillista. Esta es una expresión o un nombre que hoy damos por hecho, pero si nos volvemos a su origen, procede de la disputa de Randolph Hearst y Joseph Pulitzer para lograr para sus periódicos las exitosas viñetas de Mickey Dugan o *The Yellow Kid* de Richard Felton Outcault. Es interesante, por tanto, centrarnos en cómo el mundo del cómic ha surgido y tomado forma a partir de estas viñetas cómicas, convirtiéndose ahora en el noveno arte, un universo donde todo es posible.

Desde este punto, el periodista y doctor en Comunicación por la Universidad Pontificia de Salamanca, Diego Matos Agudo, nos presenta un análisis del modo en el que el cómic ha aparecido en las páginas de la prensa y cómo la prensa ha emergido en las viñetas de los tebeos, a lo largo de un libro que mezcla el fervor académico y el del aficionado al noveno arte. No hablamos de una simple conversión de un medio periodístico al cómic, sino de una forma propia de contar.

> El periodismo de cómic es un periodismo de fondo, que lucha contra la inmediatez informativa, contra las prisas del cierre en las redacciones y contra el consumo masivo de noticias. [...] Una obra de cómic periodístico se degusta con calma, desde la aparente ficción del material obtenido de las fuentes, se aprecia en conjunto, se interioriza, se sufre al detalle.[1]

Autor de varios libros dedicados a series y cómics como *The Walking Dead* y a proyectos sobre películas retro en *Back to culture*, Matos recorre aquí diferentes aspectos, desde el surgimiento de las viñetas periodísticas hasta la aparición de varios periodistas en el mundo del cómic, llegando a auténticas crónicas narradas en este formato.

¿No es acaso Clark Kent, el otro yo de Superman, un periodista? Y es en el espacio reservado a los periodísticas cómiqueros donde Matos habla también sobre el Tintín en la célebre serie homónima de Hergé o el combativo Ben Urich o el polémico editor J. J. Jameson de Marvel Cómics. A través de este último campo, se recogen títulos recientes como *The Private Eye*, donde se otorga un enfoque distópico a los medios de comunicación gracias al trabajo del guionista Brian K. Vaughan y el dibujante Marcos Martín:

1 Matos Agudo, D., *Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros a Joe Sacco*, Salamanca, Comunicación Social. Ediciones y publicaciones, 2017, p. 152.

> En esta serie futurista distópica, nadie es quien dice ser, todos se esconden tras unas máscaras porque una noche hubo un diluvio de información y todo lo que había en la red se desveló hacia todos. Ya nadie tenía secretos. Todo era de dominio público. Ahora, en el año 2076, Internet ha desaparecido, no existe policía, sino que los guardianes del orden público son periodistas, la Prensa. Y no hay detectives privados, hay *paparazzis*.[2]

Dejando de lado la distopía del futuro ficcional, *Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros a Joe* Sacco avanza por los diferentes campos de la comunicación y por los distintos terrenos del cómic, donde se habla de los superhéroes, pero también del cómic contracultural (o *underground*) que toma las vidas de personas de a pie, más allá de vigilantes enmascarados. Es ahí donde se encuentran interesantes reflexiones sobre la cabida de este modo de contar historias que trasciende o dan nueva forma al periodismo más clásico con autores como Paco Roca o Rayco Pulido, entre otros, como exponentes.

Más allá de este epígrafe, en sus páginas hay espacio para los cómics autobiográficos de Harvey Pekar y su *American Splendor* pasando por fieles retratos de la sociedad como *El contrato con Dios* de Will Eisner, famoso creador de *The Spirit*. A su vez, el Nuevo Periodismo ocupa varias páginas donde se discierne cómo este utilizó algunas formas del cómic (por ejemplo, las onomatopeyas) o cómo el cómic halló nuevas fórmulas para contar sus historias a través de las técnicas utilizadas por autores como Tom Wolfe.

La crónica y el reportaje son dos géneros periodísticos que funcionan en el Nuevo Periodismo y también lo hacen en el periodismo cómic, donde hay ejemplos como Joe Sacco. Es en la biografía de este autor alternativo estadounidense donde Matos profundiza, desde sus inicios como ilustrador de la obra de Pekar, para luego dar el salto a obras donde se refleja el sufrimiento causado por la guerra o historias políticas. Algunos ejemplos de ellas serían *Notas al pie de Gaza* o *Días de destrucción, días de revuelta*. Matos señala varios de estos puntos sobre cómo la documentación, las vivencias, las crónicas, el documental... se arrojan en todo momento en las viñetas de Sacco, todo un ejemplo del periodismo cómic. Y es que Matos cataloga a Sacco de paradigma y, continuando con la trayectoria del autor nacido en Malta, es una cuestión casi indudable.

2 *Ibidem*, p. 56.

Al igual que señala en su prólogo Antonio López Hidalgo, en *Periodismo Cómic* se explora un nuevo y respetable género que brota del periodismo transmediático. En esta época multimedia e hipertextual, el arte del periodismo utiliza nuevas herramientas como el cómic. Como indica Matos, su libro busca demostrar que el cómic periodismo no «se trata de un formato más en el que publicar reportajes, entrevistas o crónicas, sino que tenía entidad propia, como género periodístico de primer orden, en el que publicar piezas informativas de gran calado».[3] Es un libro que sirve de guía para futuros trabajos académicos, pero también para lectores que quieran descubrir nuevas obras donde el periodismo y el cómic se fusionan. No cabe duda al lector que se sumerge con profundidad en esta obra que el propósito de su autor se cumple, ya sea por medio de la investigación o la reflexión, con multitud de fuentes que enriquecen un colosal esfuerzo para abrir una nueva senda dentro de los estudios del periodismo y el cómic.

3 *Ibidem*, p. 214.

# Omnia sponte fluant absit violentia rebus

**Reseña de: Comenius, J., *Orbis Sensualium Pictus*, Barcelona, Libros del zorro rojo, 2017**

Breixo Harguindey Barrio

En primorosa edición bilingüe latín-castellano, Libros del zorro rojo presenta entre sus recientes novedades una obra maestra: el *Orbis Sensualium Pictus*. Primera enciclopedia visual de la Historia, el *Orbis Pictus* había sido originalmente concebido en 1658 para la enseñanza de los más pequeños por el fundador de la pedagogía moderna, el checo Johannes Comenius, como versión sensorial de su propio repertorio léxico, el *Janua linguarum* (1631). Su inspiración empírica -bajo influencia del *Novum Organum* (1620) de Francis Bacon- supuso una ruptura con la concepción renacentista de otros inventarios anteriores basados en la semejanza entre el mundo natural y el sobrenatural que vinculaban, por ejemplo, cada una de las edades del hombre con su correspondiente planeta del sistema solar.

Ya desde su capítulo inicial el *Orbis Pictus* incorpora una novedad histórica: la *Anlauttabelle* o abecedario fonético, una tabla que mostraba las letras del alfabeto asociadas a la ilustración de un animal junto a una frase en lengua vernácula y latín: el cordero bala, *beeee*, la serpiente silba, *sssss*.... Este vínculo entre escritura y dibujo se proponía repetir así el proceso de adquisición oral de la lengua mediante el sentido de la vista, origen de un juego infantil a la postre famoso, el *Pigeon vole* francés, el *I Spy* inglés, nuestro *veo-veo*.

Para ello Comenius recuperó en el resto del libro una exitosa técnica de los grabadores de su tiempo: la serie de números flotantes que se superponen sobre las ilustraciones en conexión con un conjunto de frases al pie que identifican a los protagonistas de la imagen y sus actividades. Así nacía el método pedagógico que años más tarde sería conocido como la *lección de cosas*, célebremente subvertido por René Magritte con su *esto no es una pipa*.

El *Orbis Pictus* debe ser leído en conjunción con otra obra de su autor, la *Didactica Magna* (1657), donde Comenius traza *in extenso* los rasgos del sistema educativo como nueva esfera del *poder cultural*, diferente del Estado y de la Iglesia. En primer lugar y a diferencia del *poder pastoral*,[1] este se ejerce sobre una multitud no en movimiento sino en *crecimiento*. Un crecimiento específico, según el modelo arborescente, a saber: partiendo de la *raíz*, de la infancia, de lo tierno, de lo más fácil, lo más interno, lo puro, se difunde la savia; pero tal desarrollo debe ser *proporcional* con lo externo, la madurez, las ramas: «Si el árbol crece con exceso hacia arriba no podrá tenerse, se sostiene por la raíz. Si, por el contrario, el crecimiento excesivo es hacia abajo no aprovechará para nada; las ramas son las que dan el fruto no la raíz».[2]

Este despliegue simétrico desde la potencia activa de la semilla hasta la producción de flores y frutos (esto es, las palabras y las cosas) se rige por el *principio de imitación*: tal como Dios creó al hombre a su imagen y semejanza, los actos de cada individuo se evalúan en comparación a su patrón genético: «Cuanto más se ajusta a su forma propia la construcción de una cosa nueva, tanto más fiel y exactamente reproduce la forma primitiva»[3] o, como había escrito Mencio (discípulo de Confucio) y repetiría Rousseau, en términos antropológicos «la primitiva naturaleza del hombre fue buena y a ella hemos de volver».[4]

Asimismo, este desarrollo dinámico se acompaña de un proceso *graduado* naturalmente en días y estaciones por el Sol, imagen soberana del maestro. El preceptor ilumina a sus alumnos tal como el astro rey alimenta a las plantas, en un vivero de vigilancia perpetua donde «sentado en lo alto de su cátedra»[5] extiende su mirada en derredor, colocando «a los discípulos ante

1 Foucault, M., *Seguridad, territorio, población*, México, Fondo de Cultura Económica, 2006, p. 139-160.
2 Comenius, J. A., *Didactica Magna*, Madrid, Akal, 2012, p. 167.
3 *Ibidem*, p. 212.
4 *Ibidem*, p. 41.
5 *Ibidem*, p. 179.

sus ojos a fin de verlos siempre a todos y que ellos le vean».[6] Este régimen visual en que se *injertan* y digieren las doctrinas por riego constante de los sentidos se altera con la técnica cardinal del poder cultural: el *examen*. Mientras la confesión es predominantemente oral y auricular, en el examen (según Foucault): «el poder disciplinario se ejerce haciéndose invisible» y (como los rayos cegadores del sol) «impone a aquellos a quienes somete un principio de visibilidad obligatorio».[7]

Finalmente, ante el cisma entre la vida y la muerte abierto en el mundo por el sacrificio animal, la nutrición espontánea del reino vegetal abona el fundamento de una sola naturaleza universal: el árbol sagrado, que conecta la tierra y el cielo, jamás se tala o se quema. Al respecto Comenius (aún en el marco trascendental cristiano) se aparta de la mortificación jesuita al unir los atributos de los dos árboles del paraíso monoteísta definiendo como objetivo último de esta *plantación artificial* que es la educación «la inmunidad de la vida»[8] para que «el cuerpo se defienda de las enfermedades y la muerte»[9] hasta alcanzar la sabiduría. De esta tarea biopolítica se ocuparía su institución panescolar, coextensiva a toda la vida desde la infancia a la senectud.

Estos cuatro principios (monismo espontáneo, imitación de la raíz, injerto sensible y técnica de examen) gobiernan la jerarquía vegetal de la escuela, su normalización y diferenciación por grados del crecimiento. En este sentido, Comenius es tanto precursor del filósofo Rousseau y la pedagogía activa de Pestalozzi como de la psicología evolutiva de Jean Piaget. Perseguido a lo largo de su vida por motivos religiosos, Comenius defendió muy tempranamente el sensualismo, la graduación en la educación, el uso de las lenguas vernáculas, la oralidad ante la escritura, el valor educativo del juego y lo que denominaba *Pansophia* o sabiduría universal: todo debe enseñarse a todo el mundo sin distinción de riquezas, sexo o credo. En contra de la tradicional disciplina y castigo físico de La Salle, Comenius promovió una enseñanza basada en la sugestión bajo un lema concluyente que todavía hoy nos reclama en recuerdo de su doctrina: *Omnia sponte fluant absit violentia rebus*, todo fluye espontáneamente en ausencia de violencia.

6 *Ibidem*, p. 315.
7 Foucault, M., *Vigilar y castigar*, México, Siglo XXI, 2002, p. 174.
8 *Ibidem*, p. 117.
9 *Ibidem*, p. 114.

# La panorámica de la guerra civil española en el cómic

**Reseña de: Matly, M., *El cómic sobre la guerra civil*, Madrid, Cátedra, 2018**

Jacobo Hernando Morejón[1]

Uno de los hechos más trascendentales para el devenir de la historia de España en el siglo XX fue la guerra civil española (1936-1939) que provocó el final de la segunda república y el comienzo de la dictadura del general Francisco Franco. Un hecho tan importante posee una sombra tan alargada como para que, todavía hoy, siga estando en el candelero de las noticias de actualidad; tanto como para influenciar una densa historiografía, filmografía y literatura. Pero, de algún modo, su impronta sobre los cómics no ha empezado a cobrar relevancia, tanto para público como para editores y autores en nuestro país, hasta hace poco. Con todo, lo que el cómic, en su forma de novela gráfica, vive con esta temática es propio de una auténtica edad dorada de atención y publicaciones. Por tanto, ante un panorama desconocido incluso para lectores veteranos, la pregunta que debía hacerse es ¿Cómo se ha representado el conflicto en las viñetas?

El investigador Michel Matly (Dompierre-sur-Bresbe, 1952), que ya codirigiera el congreso sobre *Guerra civil española y cómic* (Angoûleme, 2016), firma el presente libro para contestar a esta pregunta. Teniendo su origen en la tesis doctoral defendida en 2016, el fruto de su trabajo es editado ahora en un tomo que explora el impacto como temática que la guerra civil ha tenido en la producción de historietas, no solo en España, sino en todo el mundo.

1 Universidad de Málaga.

Además, el material de su análisis no se queda únicamente en las novelas gráficas que más atención han captado, sino que recopila cualquier tipo de referencia, en un trabajo de búsqueda titánico si consideramos el difícil acceso que a algunos materiales se tiene o a la pérdida de otros muchos.

La publicación de este libro no podía haber ocurrido en un contexto más propicio. La historieta histórica está viviendo un gran momento y la temática sobre el siglo XX español, con la guerra civil, el exilio y el franquismo, encabeza el motivo de este auge reciente. Se producen aportaciones científicas tanto en congresos como en revistas (únicamente en 2018 ya han salido dos libros referidos a la guerra civil y a la memoria histórica); un filón motivado también por cierto interés docente por poder acercar estos episodios de nuestra historia a sus alumnos.

La portada es simbólicamente perfecta con *Guerra civil* de Rábago García. Será profusamente comentada al final del contenido. Una vez abierto el libro, vamos a encontrar un total de 18 capítulos más introducción y un epílogo, estructurados en un discurso fácil de comprender. Temáticamente se divide en dos mitades y el autor separa las partes con bastante soltura y pragmatismo.

La primera mitad cuenta con una introducción histórica, que repasa brevemente lo más importante del contexto de las publicaciones referidas y luego, máxime, vemos según la zona geográfica de publicación; en primer lugar, nos detenemos en el caso español para, posteriormente, observar lo que ocurría en el extranjero.

Entre otras cualidades, esta división permite saber cuál podía ser el grado de aceptación del franquismo; en Argentina, la historieta reconoce como el bando «bueno» a los sublevados, mientras que en México o Chile se apoya la causa republicana.

Este discurso diacrónico, pues, no puede empezar de otra manera que desde el propio inicio de la contienda. El reflejo del conflicto analiza la expresión acerca de la guerra desde distintos autores, aunque sin caer en parcialidades, observando, empero, que estos van a decantarse mayoritariamente por una visión pro república.

Para orientar mejor esta disposición de elementos, la narración distingue dos periodos de acuerdo a un punto cronológico concreto: la muerte de Franco. Antes, se estudian los casos de manera conjunta, aunque separados geográficamente llegado el caso, y después del deceso la cantidad de obras

aumenta y deben dedicarse capítulos individuales, de los cuales el caso de la industria española es el más extenso. Más adelante se trata el caso francés, dejando otros países mezclados según afiliaciones geográficas. No resulta raro entender esta disposición del análisis; después de todo, los países que no tuvieron participación directa o que no recuerdan haberla tenido no tienen apenas menciones, como Irlanda o Polonia, sin ser sorprendente que los superhéroes estadounidenses lleguen a figurar en el conflicto.

La segunda parte del libro va a revisar específicamente ciertos temas a los que dedica a cada uno un capítulo. El primero, la violencia ejercida contra la población civil, se muestra como una justificación para el bando franquista para desplegar su propia violencia y empezar el conflicto durante la guerra y la dictadura.

Hasta los años 2010 el cómic español no empezará a abordar este tema de manera frecuente frente a la crudeza y familiaridad vista en Argentina. Ya tras la muerte de Franco, la violencia es vista como un hecho deleznable, con la republicana documentada por la dictadura mientras que la franquista es meramente genérica; ambas partes van a recibir críticas por parte de los cómics de la democracia pero, por ser la que ganó, la represión de los nacionales continuará mucho después del fin de la propia guerra. Gracias a estos cómics podemos ver que las heridas no se cerraron y que los traumas son transmitidos de padres a hijos. Es especialmente interesante el caso de la violencia aplicada sobre las mujeres en todo su horror, como el caso de *Moros*.

En relación a la violencia pero en capítulo aparte, a la iglesia católica se la retrata como una víctima del anticlericalismo republicano y de las facciones que durante el conflicto van a intervenir. Sin embargo, no es hasta *Martillo de herejes* (2006) donde el homicidio de hombres de la iglesia tiene lugar dentro de las historietas españolas; hasta entonces, los ataques eran representados mediante la destrucción de bienes pero de manera genérica, mediante iglesias en llamas decorando el fondo de las viñetas.

Es constante la asociación de colaboracionismo del clero con las fuerzas nacionales, aunque hay excepciones y hasta ejemplos de apoyo al legítimo gobierno. Esta violencia, asociada inherentemente al advenimiento de la república que, junto al pueblo que se rebela contra esta institución religiosa, es recordada a menudo e instrumentalizada para tapar las injustificables acciones de violencia contra civiles.

El capítulo dedicado a la cárcel y al exilio nos presenta un panorama interesante, dado que hasta los años 70 no pueden localizarse las primeras

referencias al exilio. La comparativa entre el desequilibrio existente entre publicaciones dedicadas a una u otra circunstancia es, de igual manera, muy razonada. La cárcel es otro itinerario distinto, menos traumático y cargado de dramatismo que el exilio. Los fusilamientos de los prisioneros incluyen el componente de responsabilidad de un bando u otro. La prisión republicana es la primera en ser ilustrada y es, como la de su adversario, una antecámara antes del paredón; la franquista es igual pero hay una fuerte sensación de arbitrariedad en los responsables por decidir quién vive y a quién se le da el paseíllo.

El exilio es, sin embargo, objeto de descanso y recuperación para el republicano fugitivo de su patria, pero también supone una crítica al trato dispensado por Francia en forma de campos de concentración y trabajos forzados. La intensidad de los maltratos del país de acogida varía, siendo mostrado en ocasiones el rechazo de la propia población civil gala. El exilio latinoamericano va a recaer principalmente en la labor de los historietistas locales.

Finalmente, en el último capítulo, el autor entra en la revisión de los símbolos utilizados. Matly da cuenta de lo fácil que es distinguir los del bando vencedor y a diversos grupos que conformaban la resistencia republicana sin que esté presente la misma república. El autor lo resume perfectamente con su pregunta: *¿Dónde está, pues, la república?* El razonamiento que hace acerca de la no presencia de la bandera tricolor no va para nada desencaminado al relacionarlo con la ausencia en la cartelería de guerra de la zona republicana, dado que, como también apunta, la guerra civil en cómic es una re-representación, la imagen gráfica de la simbología que tenemos muchos de nosotros proviene de la propaganda visual del conflicto y, en esta, dicha bandera carece de la representatividad que se le debería presuponer frente a la rojigualda.

De manera adicional, se señala una verdad acerca de los tebeos de la guerra: el soldado franquista brilla por su ausencia, más no sus superiores, y en el campo republicano no hay líderes, físicamente presentes, sino militantes de base. Esto podría achacarse a los argumentos teorizados por Matly: la república desaparece en el momento del alzamiento, pero también, en mi modesta opinión, si lo ponemos en un contexto mayor del devenir de la historieta histórica, cuanto más nos acercamos al presente, los argumentos de los cómics así como sus personajes pasan de versar sobre historias político-militares, de grandes hechos y personalidades, a ser historietas con el hombre común, el pueblo, como origen de las mismas.

En conclusión, estamos ante una obra monumental, básica para cualquier investigador o lector que desee ahondar en nuestro pasado cercano a través del cómic. Lo que primero encontrará será una buena base de referencias a títulos, la evolución de las corrientes de opinión sobre la guerra y un sólido punto de partida bibliográfico desde el que desarrollar futuras investigaciones propias.

Michel Matly firma un clásico de la historiografía adscrita al cómic; un trabajo cuya vigencia puede ser proyectada fácilmente numerosos años por delante y un referente mundial en cuanto a su especialización. Gracias a su trabajo, el camino, y la ausencia de bibliografía específica habitual, es menos oscuro y solitario.

# La revolución del cómic adulto en España

**Reseña de: Vilches, G. (coord.), *Del boom al crack. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*, Barcelona, Diminuta Editorial, 2018**

Elena Masarah

El intenso periodo histórico que se abrió en España con la muerte de Franco en 1975, y que constituyó el final de una dictadura de cuatro largas décadas y los inicios de la transición a la actual democracia, se caracterizó por las intensas transformaciones políticas, sociales y culturales que vivió el país. Dentro de estas últimas, el cómic pasó por un momento crucial de su historia, en unos años de rápidos y complejos cambios que marcarían el devenir del medio en las décadas siguientes. Algo así como una *revolución*. Y, como todas las revoluciones que se precien, cuenta con una denominación que la define a la perfección: el «*boom* del cómic adulto».

¿Por qué *boom* y por qué «del cómic adulto»? Lo cierto es que las décadas de los sesenta y los setenta, a nivel internacional, supusieron para la historieta un momento clave por dos aspectos: por un lado, fue el inicio de la creación y la producción de un tipo de obra que ya no iba dirigida al público infantil y juvenil, como así había sido tradicionalmente; y, por otro, el cómic comenzó a tomar conciencia de ser algo más que un medio de masas: es decir, se le empezó a conceder el valor artístico que hasta entonces le había sido negado. En España, esos cambios llegaron con cierto retraso, motivados por la coyuntura política y social, y se concentraron en un periodo de tiempo relativamente corto, algo más de una década. Además, fueron el principio de una etapa marcada por la apertura a la diversidad, tanto de proyectos editoriales como de estilos artísticos, y por la intensidad de los cambios acaecidos en la industria del tebeo. Es este contexto histórico, social y cultural

el que analiza la obra *Del* boom *al* crack. *La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*.

Coordinado por el historiador Gerardo Vilches, se trata de un conjunto de artículos escritos desde la óptica diversa que aportan la investigación, el periodismo y las vivencias en primera persona de los propios autores. Así, como si de piezas de un puzle se tratara, estas voces configuran una visión panorámica de todo el periodo y contribuyen, además, con significativas novedades para la historiografía que ha abordado esta *revolución*.

La primera de estas renovaciones es la cronológica: el periodo temporal escogido desborda los parámetros tradicionales para extenderse en el tiempo. Así, 1995 es la fecha en la que echa el cierre *Cimoc* (1979-1980; 1981-1995), editada por Norma, pero simboliza a su vez el final (también a nivel internacional) de un modelo de mercado y de un formato, el de la revista. Si bien *El Víbora* (1979-2005), la mítica cabecera, siguió publicándose hasta bien entrada la década de los dos mil, la investigación de Julio A. Gracia Lana pone sobre la mesa ese momento bisagra, en los primeros años noventa, en el que las revistas empezaron a afrontar su desaparición, de manera progresiva, en un contexto de crisis económica y cambio en los hábitos de ocio. De este modo, y a través del enfoque sobre cómo afectó todo ello a las carreras artísticas de diversos autores y las pervivencias (y supervivencias) de nuevas cabeceras que se resistían ante el avance del cambio, el texto de Gracia analiza unos años clave que tienden puentes con el futuro, con el desarrollo posterior del mercado español y con el surgimiento, ya en el siglo XXI, de ese otro formato denominado (no sin polémica) novela gráfica.

A este respecto de la cronología, cabe mencionar que, aunque el subtítulo de la antología alude a 1977 como inicio del periodo analizado (dado que en ese año nació *Totem*, 1977-1986, la revista editada por Nueva Frontera), la obra comienza con un ensayo de Daniel Ausente que repasa la historia del cómic español desde la posguerra hasta la creación y el desarrollo de Selecciones Ilustradas, la agencia de Josep Toutain. Es un texto, el de Ausente, crítico e ingenioso, que se aleja de cualquier mirada nostálgica y melancólica y que contextualiza sin tabúes los inicios de ese caldo de cultivo que conformó «la burbuja» de las revistas de cómic adulto.

El análisis central del periodo lo plantean una serie de artículos que tienen, por un lado, a algunos de los autores y, por otro, a las revistas y a ciertos ejes temáticos como objetivo de sus investigaciones. Entre los primeros se sitúan los de Roberto Bartual y Jordi Riera, que centran su mirada

en dos de los protagonistas más señalados: Carlos Giménez y Enric Sió, cuya obra se enmarca en los inicios de la conciencia autoral. En el caso del madrileño, el punto de vista se centra en algunos de sus trabajos, cuyo nexo común es que parten de lo que ahora denominamos memoria histórica. En cambio, el acercamiento a la figura de Sió se realiza a través de un repaso a su biografía, que revela el choque entre sus aspiraciones artísticas y el sector del cómic al que se adscribía.

A través de una profunda revisión de las principales cabeceras de ficción de género, desde *Comix Internacional* y *Totem*, pasando por la era Toutain hasta llegar a *Rambla*, *Metropol* y *K.O. Comics*, Pérez desarticula la idea que considera estas publicaciones de género como adultas, puesto que, en su opinión, las consumía más bien un público juvenil, adolescente y universitario. Por contra, Álvaro Pons, que estudia el nacimiento y desarrollo de *Cairo* (1981-1991), editada por Norma y máximo exponente de la «línea clara», considera que esta publicación, que buscó un espacio propio entre la tradición franco-belga y la vanguardia y que destacó al apostar por autores españoles, reivindicaba el cómic de género y aventuras para un público adulto, en consonancia con su objetivo de recuperar el legado de Tintín, más allá de las polémicas.

Un eje temático de estudio innovador es el que desarrolla Marika Vila, quien firma un artículo sobre el enfoque masculino y sexista de las revistas que protagonizaron el *boom*, y que se nutre de su propia experiencia personal. Marika, quien vivió desde la primera línea la eclosión de la «revolución» del cómic adulto, se ha especializado en los estudios de género y feminismo, gracias a lo cual ha sabido trazar una certera imagen de la situación y la aportación al medio de aquellas mujeres pioneras en el cómic de la transición. La autora se posiciona desde un presente que demanda la visibilidad y el conocimiento de la *herstory* del cómic patrio para reivindicar así a Núria Pompeia, a las dibujantes y guionistas que entraron en *El Víbora*, y a esas otras autoras que, además, formaron parte del primer impulso de denuncia del machismo en el cómic, entre las que destacaron Montse Clavé, Mariel Soria y ella misma.

Con un toque de ensayo periodístico, Roser Messa elabora una auténtica historia del *underground* barcelonés previo al nacimiento de *El Víbora* en 1979: de este modo, analiza publicaciones clave para este movimiento como *Mata Ratos* (1965-1974), a la que considera una «precursora olvidada», el famoso *Rrollo Enmascarado* (1973), *Star* (1974-1980) e, incluso, la reivindicativa *Butifarra!* (1975-1977 en su primera etapa).

Fue la llegada de la revista creada por Josep M.ª Berenguer, que lideró la «línea chunga» frente a *Cairo*, la que oficializó, de algún modo, la contracultura, llegando a ser la revista más vendida.

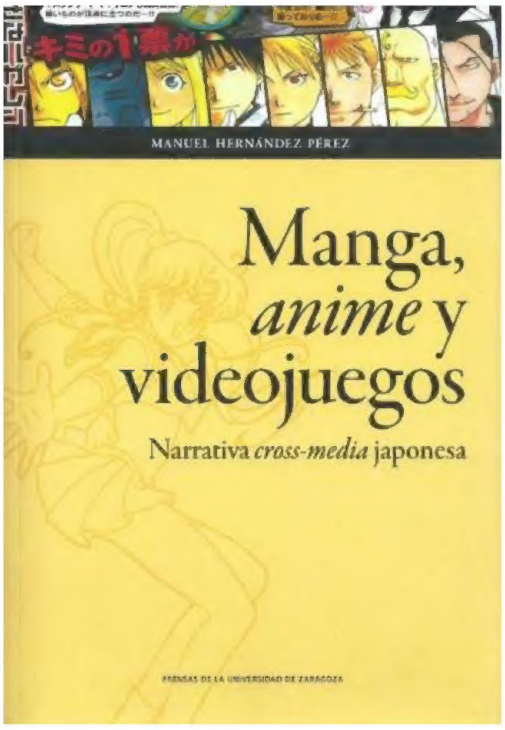
Sin embargo, la incursión en la historia de *El Víbora* la aporta la experiencia personal de Emilio Bernárdez, hoy editor de La Cúpula. Porque, en efecto, la otra gran contribución del libro es la inclusión de entrevistas con editores y autores de la época, a modo, casi, de fuente primaria. Entre los primeros, las conversaciones mantenidas con Bernárdez, por parte de Rubén Lardín, y con Rafael Martínez (editor de Norma), realizada por Daniel Ausente, destacan por ser la primera vez que ambos aportan su visión como protagonistas del proceso, desde una posición histórica nada mediática. Al contrario que Toutain, cuyo choque con el cambio generacional, con la nueva hornada de autores que no provenían de las agencias, se evidencia en el caso de Miguelanxo Prado (entrevistado por Octavio Beares), quien relata algunos encontronazos con el editor, lo que muestra otro aspecto más de uno de los actores principales de esta escena.

En una visión global de la obra, quizá la carencia más evidente se perciba en la no inclusión de un estudio específico que sitúe en este contexto las revistas satíricas, principalmente los casos de *El Jueves* y *El Papus*, puesto que constituyeron ese otro gran foco de publicaciones dirigidas a público adulto y engrosaron y bebieron de esa «burbuja» que fue el *boom* del cómic en los ochenta. Pero, en definitiva, la diversidad de perspectivas y voces, la apuesta por la inclusión tanto de textos teóricos como de entrevistas a protagonistas de aquel momento, y el enfoque de análisis crítico, con un evidente esfuerzo por huir de las nostalgias, los prejuicios y las posiciones reduccionistas del pasado, consiguen que la aportación más innovadora y notoria del libro sea su propia conformación, al mismo tiempo, como fuente historiográfica y como memoria oral de un periodo definitorio del cómic español.

# *Media-mix* japonés: funcionamiento y posibilidades

**Reseña del libro: Hernández Pérez, M., *Manga*, anime *y videojuegos. Narrativa* cross-media *japonesa*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017**

Julia Rigual Mur


MANUEL HERNÁNDEZ PÉREZ
Manga, anime y videojuegos
Narrativa cross-media japonesa
PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Como acertadamente ya anuncia el autor en el título de esta obra, ésta se centra en desarrollar y analizar el funcionamiento de las industrias del *anime*, *manga* y videojuegos originadas en Japón, así como las relaciones e interconexiones que existen entre ellas. Manuel Hernández Pérez (Murcia, 1981), doctor por la Universidad de Murcia en Gestión de la información y comunicación, a la vez que docente e investigador, trata de definir el fenómeno de creación, planificación y desarrollo de historias a través de los medios de masas como el cómic, la televisión, el cine o el videojuego, concretamente en el terreno industrial japonés. Este tipo de narración capaz de manifestarse a través de todas las vías recientemente mencionadas, es aquella denominada como *transmedia* o *cross-media*, y es precisamente en Japón donde se instala una de las industrias globales más emblemáticas y representativas basadas en esta idea, *a priori*, tan abstracta.

Tras una breve presentación de conceptos sobre los medios de masas japoneses como lo son el manga y el *anime*, y enumerar algunos estudios o recursos españoles para instruirnos sobre el tema, el libro parte del estudio de la cultura popular japonesa. En éste se hace un pequeño recorrido por las diferentes manifestaciones artísticas desde finales del siglo XIX hasta la

actualidad para presentarnos, no solo el origen y evolución de dichas industrias, sino también su expansión fuera de Japón. Además, va introduciendo explicaciones sobre cómo éstas se han visto desde el punto de vista extranjero, y el modo en que Japón ha puesto en práctica una estrategia para proyectar una visión de sí mismo de cara al exterior muy reconocible y atractiva. Así pues, aquí se comienza a desarrollar la idea del *soft power*, es decir, una especie de «poder suave» que pretende persuadir y despertar el interés de ser imitado. Este método ha sido ejercido por el país nipón desde el último tercio del siglo XX utilizando el mejor recurso que éste posee, su gran contenido cultural tan característico y abundante. El propio gobierno japonés ha fomentado proyectos como el *Cool Japan,* el cual consiste en potenciar aquello que despierta la fascinación por su país para atraer el turismo extranjero y la buena presencia a nivel internacional. Este planteamiento se realiza a través de conceptos e ideas que el público enseguida identifica con Japón como lo son los samuráis, las artes marciales, las *geishas*, el *manganime*, la tecnología avanzada...

Teniendo en cuenta todo este escenario en el que lo japonés despierta un notorio interés en el resto del mundo, nos encontramos ante un contexto en el que el *cross-media* acrecienta el desarrollo y crecimiento de varios de estos materiales nipones. Entre éstos destaca el manga, el *anime* y el videojuego, diferentes plataformas donde han nacido cantidad de personajes y escenarios cuyas narrativas están logrado saltar (y cada vez con más asiduidad) de una a otra indistintamente. Llegados a este punto, el autor del texto que comentamos pasa a focalizarse en las características propias de la industria de la cultura mediática japonesa y las posibilidades que les ha aportado el *cross-media.* Y es que la expansión de mercado es una realidad que viene estrechamente ligada al progreso industrial, el cual está acompañado de un beneficio comercial gracias a las ventas de accesorios relacionados con cualquier título; artículos de *merchandising* y juguetes que consumen los seguidores o fanáticos de la obra en cuestión, moviendo gran cantidad de dinero.

A lo largo del proceso de producción del *media-mix* (industria japonesa del entretenimiento) se tienen en cuenta muchas cuestiones como las audiencias, las cuales varían según el género al que pertenezca un título u otro. En Japón existen gran cantidad de distinciones por géneros tanto temáticos, como también teniendo en cuenta el tipo de público al que este material va dirigido. Sin embargo, es cierto que muchos de ellos podrían catalogarse en varios o en ninguno, intentando así ampliar el marco de

audiencia en la mayoría de los casos. De hecho, el papel de la misma tiene un rol muy importante. Concretamente en Japón las editoriales de manga realizan periódicamente consultas o encuestas a los lectores acerca de los productos que publican para basarse en sus resultados a la hora de tomar decisiones como su posterior adaptación a *anime*, la valoración de un autor o el cese de una publicación si no gusta lo suficiente. No obstante, también resulta llamativo (tal y como nos va explicando Manuel Hernández mediante varios ejemplos) cómo las valoraciones y peticiones de los fans se tienen en cuenta, hasta el punto de afectar incluso a la trama y a las relaciones entre los protagonistas.

Tratándose de una infraestructura diegética, el proceso más extendido (aunque no el único) por el que se realiza el salto de un medio a otro suele empezar por títulos de manga que han adquirido un gran éxito. Partiendo de ello, empresas de animación se plantean comprar los derechos, un proceso de adaptación que puede continuar saltando hasta plataformas como el videojuego, los musicales, películas de imagen real, teatro y un largo etcétera que puede ampliar hasta niveles insospechados las vías de expansión y aparición de los mismos personajes. Se crea así un producto narrativo que se materializa en diferentes plataformas para que los usuarios que Manuel Hernández categoriza como «transmediacionales», consuman el mismo título (a veces ya identificado incluso como marca) en sus diferentes manifestaciones.

De esta forma, para llevar a cabo tal cantidad y variedad de adaptaciones, es muy necesario tener en cuenta ciertas cuestiones de narrativa y de lenguaje del *manganime* que lo diferencian del resto del cómic o animación occidental. Entre éstas, el creador de este ejemplar subraya la creación de personajes carismáticos, que lleven a cabo una evolución significativa, aprovechando la estructuración serial que tienen estas narraciones (al contrario que el cine, por capítulos y arcos argumentales). Sin embargo, más importancia tiene la coherencia que debe de poseer todo ello en relación a la ambientación y al avance de la trama. Hasta el propio lenguaje del *manganime* es una característica fundamental a tener en cuenta, especialmente a la hora de enfrentarnos al estudio de cualquier creación japonesa de este estilo, tan dispar a gran parte de las occidentales. El libro se centra fundamentalmente en examinar los recursos de expresión, la transición entre viñetas, el diseño de fondos, aspecto físico de los personajes o códigos discursivos entre otros rasgos distintivos de dicho lenguaje particular. De hecho, debido a que son tan interesantes y característicos,

también se dedica un pequeño apartado a las repercusiones estilísticas y discursivas que han tenido fuera de Japón. Y es que resulta imposible no apreciar cómo artistas de fuera de Japón han empezado a incorporar en sus obras algunos de estos aspectos, de la misma manera que los *mangakas* están recibiendo influencias del cómic occidental, creando interesantes obras híbridas entre unos y otros estilos que son la manifestación de caminos de ida y vuelta, cuanto menos, interesantes.

En definitiva, nos encontramos ante un análisis del funcionamiento del *media mix* y la narrativa *cross-media* niponas con un esquema muy bien planteado y claro por el autor para entender estas nociones principales sobre su actividad y repercusión. Las ideas principales están explicadas de forma muy detallada, y aunque en ocasiones el lenguaje parece volverse demasiado técnico, las explicaciones son sencillas y fáciles de entender gracias a las abundantes referencias de títulos e imágenes, elegidas de manera muy acertada para ejemplificar lo que en cada momento se está tratando. Además, resulta ineludible destacar la introducción de gráficas y tablas especificativas (relacionando los acontecimientos internacionales, los políticos japoneses y el desarrollo de la industria narrativa entre ellos) que el propio autor ha recopilado y realizado para enriquecer su investigación. Todo ello ha dado como resultado un manual muy útil, abastecido de una amplia documentación producto de la ardua investigación previa, así como fundamentado en un discurso argumental minuciosamente detallado.